Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, luty 1995

TOP SECRET

cena 2,30 zł (23.000 starych dobrych zł)

35/2

GRA ROKU!

Ecstatica

Blade of Destiny

Warcraft

THE VERY TOP SECRET CAPANY

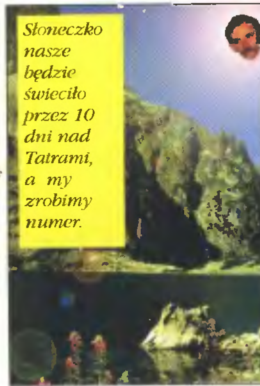
OM

Brat Marcin



Komiks oparty jest na wydarzeniach autentycznych.

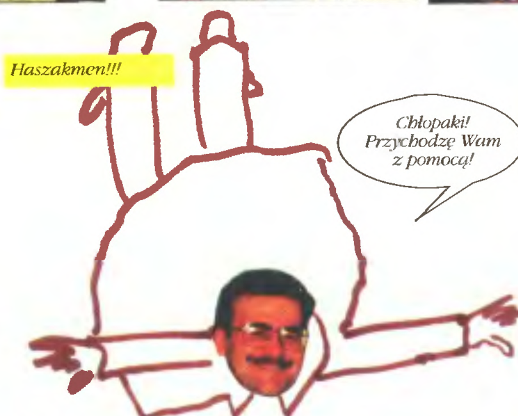




















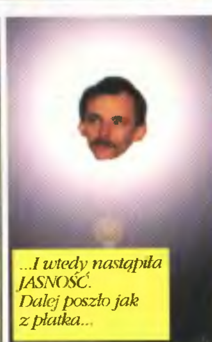




UWAGA NISKI STROP









GAME OVER
(nareszcie)

menu



REDAKCJA:
Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa (02) 617-50-70
Dział reklamy: (02) 617-50-70
DTP: Studio DTP Wydawnictwa (02) 617-50-70
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 110.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 15-18
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje „RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28,
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-1195-139-11

Denominacja!

Z przyczyn nad wyraz obiektywnych na styku roku jednego z drugim nie byliśmy w stanie zająć się rzeczą ważną, wielką i piękną, jaką z pewnością jest DENOMINACJA. Oczywiście jak z każdą rzeczą tego typu zaczęły się problemy. Kazali nam obciąć 4 zera w cenie magazynu podczas, podczas gdy kosztowaliśmy 23.000. Wykazując dobrą wolę postanowiliśmy obciąć wszystkie, jakie mamy. Zostało 23 i już się wydawało, że dobrze wyjdziemy na tej denominacji, gdy okazało się, że dyrekcja w ramach lektury uzupełniającej dorwała książeczkę pt. „Gdzie postawić przecinek?" państwa Przyłubskich, co naprowadziło ich na trop figury księgowej – 2,30 zł.

Pierwsze odważne eksperymenty indywidualne z denominacją rozpoczęła Dobrochna, urządzając swoje 18 urodziny. Wszyscy zachodzili w głowę, czy zdenominowała się zgodnie z przelicznikiem państwowym, choć z drugiej strony mieli przeczucie, iż takie rzeczy się w przyrodzie nie zdarzają (Dobrochna w niczym nie przypomina mamuta). Przez grzeczność nikt w końcu o przelicznik nie zapytał, natomiast jej mąż dotąd zastanawia się, ile teraz ma lat.

Zabawa z denominacją tak się wszystkim spodobała (najbardziej Alexowi, który się zdenominował do lat czterech, z zawieszeniem), że postanowiliśmy rzucić śmiałą propozycję zdenominowania innych dziedzin życia. Na przykład półgłówków można by zdenominować do ćwierćgłówków, a nawet zagłówków, co zrewolucjonizowałoby motoryzację czyniąc bez zbędnych zabiegów większość samochodów 8-osobowymi. Choć prawdziwy przewrót nastałby w dziedzinie komputerów. Po skreśleniu 4 zer przestano by nas epatować magią wielkich liczb i wróciłyby wielkości tak popularne jeszcze 10 lat temu, jak 10 czy 40 KB, wszystkie bebechy komputerowe mieściłyby się w klawiaturze, a jedna dyskietka 360 KB starczyłaby na zmieszczenie zbiorów software'owych całego życia. Tylko kto wyda takie zarządzenie?

Nieczytelny podpis złożył Triumwirat
(po denominacji nadal 2-osobowy)
złożony głównie z:

Emilusa & Sir Haszaka
(wszyscy przeliczający złote na bardziej złote)

P.S. Przepraszamy, iż w poprzednim numerze nasze studio nie załączyło kredek do opisu „Transport Tycoon".

co nowego?

Piotrków 1939

Grupa „The Swords", która w zeszłym roku napisała grę „Ardeny" wydaną przez IPS kończy prace nad drugą strategią. Tym razem wybrano bitwę pod Piotrkowem, gdyż tam, zdaniem autorów, siły walczących wojsk były wyrównane i Polacy mieli szansę wygrać. W porównaniu z „Ardenami" udoskonalono interfejs użytkownika, intro wzbogacono o oryginalne ścieżki dźwiękowe przemowień polityków europejskich okresu międzywojennego (obsługa SB i GUS-a), zwiększono złożoność pola walki, a tym samym realizm gry.



Sir Haszak
Producent: IPS
Komputery: PC 386

Aegis



Ta ciekawa gra jest symulatorem krążownika klasy Ticonteroga, wielozadaniowej jednostki będącej na wyposażeniu U.S. Army. Do wyboru jest 10 konfliktów, niosących ze sobą rozmaite zagrożenia i szeroka gama uzbrojenia. Całość jest znakomicie wykonana graficznie (SVGA, digitalizowane filmiki) i muzycznie, oraz niezwykle realistyczna i dopracowana jeśli chodzi o uzbrojenie i wyposażenie. Polecamy.

Alex & Gawron
Komputery: PC 386, 4MB, CD-ROM
Dystrybutor: CD-Projekt. Cena: 125 zł (wliczony VAT)

BURNTIME

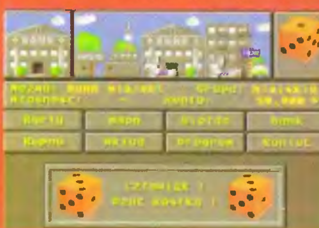
Na naszym rynku gier oficjalnie ukazuje się gra BURNTIME. Może przypomnę, że akcja gry odbywa się po wojnie nuklearnej, gdzie Ziemia jest tak zniszczona, że tylko ekologiczne bestie jakimi są ludzie mogli ją przetrzymać. Jako jeden z tych co przeżyli będziesz musiał zjednoczyć pod sobą ludzi, którzy jeszcze żyją, po drodze oczywiście niespodzianki, brak żywności, brak wody, promieniowanie, upał, śmierć, psychopatyczni mutanci i atmosfera ogólna taka, że nic tylko się powiesić. Zabawa jest fantastyczna. Wkrótce szerszy opis!



EMILUS
Producent: Max Design
Dystrybutor: Mirage Software
Komputery: PC, Amiga, Amiga 1200

CO DO GROSZA

„Co do grosza" to polska, komputerowa wersja „Monopoly" i trzeba przyznać, że całkiem udana. W grze może brać udział do pięciu graczy, z tymże brakujących „rzeczywistych" graczy może zastąpić komputer. Oprócz standartowych sposobów zdobycia gotówki, można wygrać pieniądze uprawiając hazard (kasyno, Lotek, wyścigi konne, strzelnica). Całość całkiem, całkiem. Brawa dla kolejnego polskiego wydawcy, oby tak dalej!



EMILUS
Producent: Habor
Dystrybutor: Mirage Soft.
Komputer: wszystkie Amigi z 1MB

7 dni i 7 nocy



Czeska przygodówka ze sporą dozą humoru, w której wcielasz się w detektywa. Jak widać na screenie główny bohater mówi po czesku, ale już kończą się prace nad polonizacją gry i najdalej w przyszłym miesiącu w zrozumiałej wersji wyda ją firma Mirage.

Pałcjusz

Producent:
Dystrybutor: Mirage
Komputer: PC

CYBERWAR

Niedawno pojawił się na łamach TS opis gry „The Lawnmower Man", a już na rynku pojawiła się kontynuacja bitowych wojen rozpętanych przez Cyber-Jobe'a.. Tym razem szalony kosiarz jest jeszcze silniejszy, ale dlaczego wrócił? Gra mieści się na trzech dyskach kompaktowych, na czwartym jest nagrana ścieżka dźwiękowa. Gra mimo tego, że kosztuje sporo jest warta polecenia miłośnikom filmu oraz gry THE LAWNMOWER MAN. Wkrótce postaramy się zamieścić więcej informacji na jej temat.



NEUROMANCER
Producent: SCI
Dystrybutor: DIGITAL Multimedia Group
Cena: 220 zł
Komputer: PC CD-ROM podwójna pręd. (min. 486 SX-25, 4 MB)

DEADLY RACER

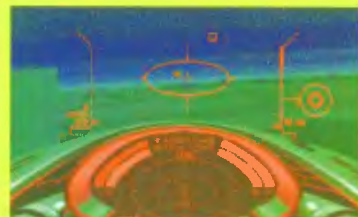


„Deadly Racer" jest podobny do opisywanego w tym numerze „Power Drive'a". Inaczej mówiąc, jest to gra samochodowa z widokiem z góry, ale inspiracjami symulatorowymi. Całość wykonana jest bardzo przyzwoicie, można pojeździć po rozmaitych terenach, do mając wyboru kilka samochodów. Grafika bez zarzutu, muzyka takoż. Generalnie biorąc gra wydaje się jeszcze lepsza od „Power Drive'a".

Alex & Gawron

Komputery: PC 386

INFERNO



Ta dawno zapowiadana gra ukazała się już w Polsce. Jest to znakomity symulator mysliwca kosmicznego, nie pozbawiony wątków strategicznych, oczywiscie z dobrą grafiką i muzyką. Wwszystko to umieszczono na CD-ROM-ie, co powoduje, że gra jest nasycona znakomitymi animacjami genialnej wprost jakości (biją na głowę „Rise of the Robots"). Ponownie (parz „Jazz Jackrabbit") na uznanie zasługuje instrukcja, znów dobre tłumaczenie, znów kredowy papier i kolory (a w dodatku całkiem duża objętość).

Alex & Gawron

Producent: Ocean
Dystrybutor: Mirage Software
Komputery: PC 386 CD-ROM

FIGHTER WING

Czadowy symulator lotu. Do wyboru kilka terenów walk i samolotów z arsenału Rosji i USA. Wiele misji, realistyczne uzbrojenie. Grafika statyczna SVGA, animacje tylko VGA, ale są znakomicie zrobione. Bardzo pomaga opcja treningowa, gdzie uczą Cię wszystkich funkcji klawiatury. Z ostatecznymi osądami zaczekajmy na pełny opis, ale wydaje się, że to jeden z najlepszych obecnie symulatorów lotu.



Alex & Gawron

Komputery: PC 386, 4 MB

JAMM IT

Ciekawa koszykówka. Grami w pojedynkach ulicznych. Grę widać z 2 ujęć: bądź całe pole gry, bądź też tylko sytuacja pod koszem, zresztą ładnie digitalizowana. Gra jest w miarę realityczna, można wykonywać zwody, bloki, przejęcia. Grafika bardzo dobra, muzyka niezła, teksty w grze pisane w slangu. Podoba nam się.

Alex & Gawron

Komputery: PC 386



FLIGHT LIGHT

Po chwilowym zastoju pojawiło się znowu kilka symulatorów lotu. Jednym z nich jest „Flight Light". Pod względem komplikacji i realizmu przypomina on „MS Flight Simulatora" – na razie jednak nie podejmujemy się powiedzieć, który program jest lepszy. Poprzestańmy na tym, iż gra jest przeciętna graficznie i muzycznie, za to bardzo realistyczna, co za tym idzie, godna uwagi wszystkich „oblatywaczy".



Alex & Gawron

Komputery: PC 386

Pinball Fantasies Deluxe

Do nowego wcielenia tego flipera dodano 4 nowe stoły: „Jackpot", „Jail Break", „Tarantula" i „Kick Off". Z funkcji dodano multiball i opcję gry na 8 osób. W sumie więcej za niemal tę samą cenę. Gra zostanie wydana w marcu.

Sir Haszak

Producent: 21st Century Entertainment
Komputery: Amiga, PC, PC-CD oraz Sega, Nintendo, Jaguar



Pinball Illusion



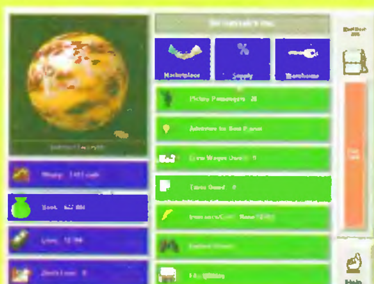
Wygląd 4 stołów (zwłaszcza azurowość niektórych konstrukcji), lekkość piłki i dynamizm gry przypomina bardziej „Pinball Fantasies" niż „Pinball Dreams". Choć gracz znajdzie tu wiele więcej ramp i otworów w finezyjnych układach. Wrażenia z dłuższego obcowania z nimi znajdziesz w następnym numerze.

Sir Haszak

Producent: 21th Century Entertainment
Komputery: A1200, CD-32

Gazillionaire

Prosta, wydawałoby się, gra ekonomiczna pod Windows. Masz na międzyplanetarnym handlu zarobić milion dolarów. Prostota reguł, możliwość utrzymania się na dość niskim poziomie złożoności gry, wprowadzenie zdarzeń losowych urozmaicających grę, a swą częstością nie wypaczających jej wyniku to niewątpliwie atuty tej produkcji. W następnym numerze obszerna recenzja w „Jest taktycznie".



Sir Haszak

Producent:
Komputer: PC CD, Windows

HOKUM



Produkacja „Virgin Games" i mało znanej grupy „SIMM". Symulator lotu kilkoma śmigłowcami, radzieckimi i amerykańskimi. Poza pilotażem (realistyczny i bardzo skomplikowany, już sam start jest trudnym manewrem) dochodzą jeszcze funkcje strategiczne (planowanie misji w zależności od rozwoju sytuacji) oraz zręcznościowe (działko przeciwlotnicze na statku-bazie i jego obsługa). Grafika jest rewelacyjna, naszym zdaniem lepsza niż w „Commanche'u", muzyka i efekty słabsze. Warto zagrać.

Alex & Gawron

Producent: Virgin
Komputery: PC 386 4MB

JAZZ JACKRABBIT



Rewelacyjna strzelanka z widokiem z boku i szokującymi bonus levelami w zupełnie innym ujęciu (uznana przez „PC Format" za najlepszą w swej klasie w 1994 roku) doczekała się polskiego wydania. Tak więc możemy przeżywać pierwsze 3 epizody przygód królika Jazza walczącego z ohydnymi żółwiami. Na uznanie zasługuje polska instrukcja: w całości kolorowa, dobrze przetłumaczona, wydana na kredowym papierze (! – nawet na Zachodzie rzadko się to robi) i pełna zwariowanego humoru, jakim zresztą nasycona jest cała gra.

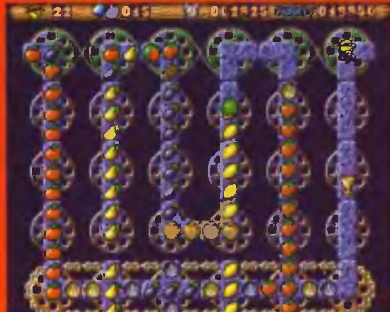
Alex & Gawron

Komputery: PC 386, 4 MB
Dystrybutor: Xland
Cena: 36 zł (wliczony VAT)

To tytuł roboczy nowatorskiej w pomyśle i ładnej wykonaniu gry logicznej posiadającej też sporo elementów zręcznościowych. Do pokonania mamy labirynt złożony z połączonych na różne sposoby kół zębatych. Manipulując odpowiednio kołami należy przeprowadzić bohatera do jego końca, zbierając po drodze przedmioty i omijając złe stwory. Gra pojawi się na przełomie stycznia i lutego.

Pałcjusz

Producent: Mirage Software
Komputer: A500



Krętacz

TERMINAL TERROR

Jest to gra zrobiona na engine'ie opisywanej już u nas gry „Lethal Tender". Tym przyjdzie Ci razem odbić z rąk terrorystów terminal lotniczy. Gra jest doomopodobna jeśli chodzi o widok i choć nie najlepsz graficznie, bardzo nam się podoba z uwagi na spory realizm symulacji (np. pociski trafiają w rozmaite części ciała, oczywiście z rozmaitym skutkiem), różnorodne uzbrojenie i wyposażenie, ciekawą fabułę i przyzwoitą muzykę. Polecamy wszystkim.

Alex & Gawron

Komputery: PC 386



Kyrandia 3

Bajeczna grafika, prosty interfejs użytkownika i kolejne wspaniałe przygody, to wszystko skłoni z pewnością graczy, którzy pomagali Zynthii w drugiej części tej gry, aby spotkać się z jej bohaterami ponownie. Tym razem wyłącznie na CD. Już niedługo gra zostanie wydana w Polsce. Mamy nadzieję, iż z podobnie udaną lokalizacją jak Kyrandia II.

Pałcjusz

Producent: Virgin
Dystrybutor: IPS
Komputery: PC-CD

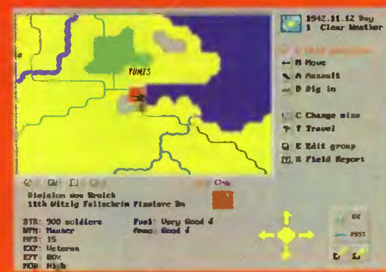


Tigers in the Sand

Pustynna przygoda wojenna zaczyna się w 1942 i kończy się w Tunezji w roku następnym. Jak widać grafika nie jest imponująca (okolice Western Frontu") i daleko jej do jakości „V for Victory", ale gra trochę nadrabia prostym interfejsem. Nic więcej o fabule i użytkowaniu nie wiemy, gdyż dostaliśmy grę w bardzo wczesnym stadium produkcji. Ma być gotowa kwietnia i wtedy przeprowadzę rozpoznanie walką w JT.

Sir Haszak

Komputer: PC 386



MENZOBERANZAN

Pewnego upojnego wieczora, gdy Twoja drużyna zamierzała opić w karczmie szczęśliwie zakończony dzień, spokój wioski został przerwany przez najazd ciemnoskórych elfów, zwanych Drowami. Twoje pocztucie obowiązku każe przeciwstawić się bezlitosnym najeźdźcom. Pierwsze co trzeba zrobić to ugasić pożar, wiadra w łapy i do studni! Tak rozpoczyna się wyśmienita gra w systemie AD&D 2nd Edition, w świecie Forgotten Realms. Grafika jest generowana w ten sam sposób jak w „Ravenloft", a akcja gry wygląda na o wiele lepiej dopracowaną. Już w następnym numerze coś więcej.



EMILUS

Firma: SSI Simulations
Dystrybutor: CD-Projekt
Komputer: PC-CD (386 DX, 4MB)

X-COM: UFO Terror from then Deep

Ufoki wracają. Kosmici różnych ras zostali wysłani 65 milionów lat temu na wyprawę mającą za cel skolonizowanie Ziemi. Statek kolonistów T'leth rozbił się i na wieki pozostali oni w uśpieniu. Teraz budzą się i napadają na Ziemię z podwodnych baz. W obsłudze niewiele się zmieniło, choć udoskonalono UFOpedię, zwiększono dwukrotnie liczbę rodzajów miejsc, w których rozgrywają się bitwy oraz sprzęt i rodzaje Obcych. Na kwiecień, kiedy to ujrzymy grę w całej okazałości, szykuje się niezła zabawa.



Sir Haszak

Producent: Microprose
Komputery: PC 386

Firma CD-Projekt zaczęła sprzedaż znakomitej strategii SSI w wersji CD. Sama gra nie różni się od wersji dyskowej, dodano jednak okazałe intro złożone z fragmentów niemieckich kronik filmowych oraz wstawki filmowe przed każdym scenariuszem, ilustrujące jego specyfikę. Można się zatem zapoznać ze sprzętem bojowym nie tylko śledząc tabele w instrukcji czy dane na ekranie, ale także zobaczyć jak w rzeczywistości wyglądał. Nie muszę dodawać, iż gra jest świetna (opis TS 1/95), a cena relatywnie niska (97 zł). Nic tylko grać!



Sir Haszak

Komputer: PC 386-CD
Producent: SSI
Dystrybutor: CD-Projekt

Panzer General CD

Interesująca gra pod Windows. Pozwala na wejście do wirtualnego kasyna i grę w „Black Jacka" (czyli trochę bardziej skomplikowane „oczko") na jednym z 3 automatów. Główną, acz nie jedyną atrakcją gry jest możliwość konwersacji z piękną krupierką krupierką i oczywiście obłaskawiania jej w miarę postępów w grze. Gra jest niezła, choć na 4 MB działa dość ślamazarnie.



Alex & Gawron

Komputery: IBM PC 386 4MB Windows CD-ROM
Dystrybutor: CD-Projekt

VIRTUAL VEGAS



SPACE PIRATES

Oto kolejna produkcja American Laser Games, kolejna strzelanka będąca kilkudziesięciominutowym filmem interakcyjnym. Tym razem akcja ma miejsce w przyszłości, zaś gracz wciela się w postać kosmicznego zwiadowcy, walczącego z równie kosmicznymi piratami. Całość została nakręcona dobrze z jeszcze większym rozmachem niż „Crime Patrol". Dobra gra.

Alex & Gawron

Dystrybutor: CD-Projekt,
Komputery: IBM PC 386 CD-ROM, SVGA 512 KB

ZEEWOLF

Wyobraźcie sobie grę, która jest połączeniem „Desert Strike-a", „Gunship-a 2000" i „Virus-a", a już będziecie wiedzieć jak wygląda ZEEWOLF. Połączenie strzelanki ze strategią to nic nowego, ale tym razem miłośnicy militarnej rozrywki znajdą kilka nowych rzeczy. Stratedzy będą musieli przyzwyczaić się do błyskawicznego myślenia, miłośnicy strzelanek do większego zaangażowania umysłu. Gra może być przebojem, ale czy tak będzie to już Wy, gracze ocenicie.



EMILUS

Firma: Empire Interactive
Komputer: wszystkie Amigi

Premier Manager 3



Ukazała się w końcu wersja pecetowa jednego z najlepszych obecnie menedżerów piłkarskich. Oczywiście ma on swe wady, ale cóż ich nie ma po tygodniu niezwykle intensywnego użytkowania. Cieszy również zapowiedź wydania wkrótce edytora, dzięki któremu będzie można update'ować składy drużyn. U nas na razie Licomp zamierza w kwietniu wydać wersję amigową, zastanawia się nad pecetową, o edytorze nic nie słychać. A u nas już za miesiąc garść porad z trenerskiej ławki, czyli co zrobić, żeby wygrać, a nie przegrać.

Sir Haszak

Producent: Gremlin Interactive
Dystrybutor: Licomp
Komputery: Amiga, PC 386

Discworld

Gra powstała na kanwie powieści Terry'ego Pratchetta, wydanej w Polsce przez „Fantastykę" pod tytułem „Kolory magii". W wersji komputerowej jest to pogodna przygodówka z interfejsem point&click wydana przez Psygnosis. Wcielasz się w niej w czarodzieja podróżującego z zębatym kufrem. W Polsce gra wejdzie do sprzedaży na przełomie maja i czerwca.



Pałcjusz

Producent: Psygnosis
Dystrybutor: Licomp
Komputery: PC

Guilty

Gra ta ma być kontynuacją przygodówki „Innocent". „Winny" nie będzie zwykłym sequelem-kontynuacją fabuły, ale ma być zwiększony objętościowo (a mimo tego wydany na dyskach). Na ile się to udało ujrzeć będzie można na przełomie maja i czerwca, kiedy to grę wyda firma Licomp (chwilowo zauważyliśmy krótkie animacje, których nie było). Początek zapowiada ciekawe zmagania: policjantka-feministka zamyka Cię w pace za rozmowy z krową i pierwszym zadaniem jest uwolnienie się. Dalszy ciąg podamy z okazji publikacji solution.



Pałcjusz

Firma: Psygnosis
Dystrybutor: Licomp
Komputery: PC 386

King's Table

Mieszanka fantasy, szachów i strategii. Na specyficznej szachwnicy spotykają się siły Dobra i Zła, by rozstrzygnąć odwieczny pojedynek. Niezła grafika i muzyka, animowane pojedynki figur (coś na wzór „Battle Chess", ale nieco mniej finezyjne) i sporo do myślenia, to wszystko decyduje o jej sile. „King's Table" już w marcu wyda Licomp.

Sir Haszak

Producent: Gametek
Dystrybutor: Licomp
Komputery: Amiga, PC 386, PC-CD

Alone in the Dark 3



Kolejna część gry, zapowiadana na jesiennych targach ECTS. Tym razem lądujemy na Dzikim Zachodzie. Na pierwszy rzut oka nie widać żadnych różnic w stosunku do poprzednich wersji – poza jedną. Gra jest na CD – ale zaczyna od skopiowania siebie samej na dysk. Potem płytka jest i tak potrzebna, choć chyba tylko do sprawdzania czy kopia nie jest kradziona. Na razie za krótko graliśmy, żeby powiedzieć coś więcej – ale zapowiada się tak samo dobra gra, jak poprzednie wersje.

Robaquez

Producent: Infogrames
Komputer: PC CD

Kącik firmowy

Gravis. Firma wychodząc naprzeciw potrzebom użytkowników GUS-a zawiedzionych jakością emulacji Sound Blastera wypuściła nowy, lepszy emulator tej karty działających z kartami Ultrasound MAX. Program jest shareware'owy.

IPS. Lista propozycji na schyłek zimy skrzy się perełkami firm Electronic Arts: „Wing Commander III", „Little Big Adventure", „Magic Carpet", „Wings of Glory", „US Navy Fighters" oraz Novalogic: „Comanche" (Super Pack ze wszystkimi misjami), „Wolfpack", „Armored Fist" – wszystko na PC-CD. Do tego należy dodać tytuły Microprose: „Master of Magic" (werjsa polska zawierająca około 1 MB przetłumaczonych tekstów), „1942 Pacific Air War", opisywanego już przez nas w zeszłum numerze „Transport Tycoona" i „Across the Rhine". Z oferty Virgin IPS przygotuje gry: „Cannon Fodder 2", „Nascar Racing" i „Overlord", a w dłuższej perspektywie także pojawią się także „Creature Shock (być może po polsku), „Lost Eden" i „Kyrandia 3". Z produktów Sierry On-Line ukażą się: „Aces of the Deep" (wersja polska), „Inca 2", „Outpost" (zupełnie nowa wersja gry), „Gobliins 3", „Lost Dynasty" i „King Quest VII" – wszystko na CD.

Zwolennicy tańszych gier znajdą w serii „KKK" m.in. „Gun Shipa 2000" (PC), „Car & Driver" (PC), „Desert Strike" (Amiga), „Heart of China" (PC). Znajdzie się również ok. 30 zręcznościówek w nowej serii (każdya gra w cenie do 15 zl).

Prezes firmy Grzegorz Onichmowski poinformowal nas firma nastawia się w bieżącym roku na produkcje kompaktowe, bowiem już firmy EA i Sierra zapowiedziały, iż swe nowe gry będą wydawać wyłącznie na CD. Do końca roku firma będzie chciała spolonizować każdy produkt wchodzący na rynek i przygotowuje się do lokalizacji gier konsolowych na krążkach CD.

31.03. IPS Computer Group organizuje promocję gry „Star Trek – New Generations", robioną przy współudziale firmy ITI wprowadzającej do kin polskich film pod tym samym tytułem.

Licomp. W najbliższym czasie nakładem firmy ukażą się (prócz gier prezentowanych w „Co nowego?") tytuły Gremlinów: strategia „K-240" (Amiga; do połowy marca), świetny menedżer piłkarski „Premier Manager 3" (Amiga, przemyśliwa się nad wersją PC; przełom marca i kwietnia) oraz niesamowity cyberpunkowy thriller „Hell" (PC-CD; kwiecień). W tym ostatnim grają m.in. Dennis Hopper, Stephanie Seymour, Grace Jones oraz Geoffrey Holder.

Mirage. Na luty firma przygotowuje wydanie zręcznościówek „Quick" i „Prehistoric II". Już gotowy jest także symulator piłki nożnej „Manchester United Premier League" Krisalisa w wersjach na PC i Amigę. W marcu planowane jest wydanie zapowiadającej się świetnie przygodówki Core Design „Red Big Adventure".

Z polskich gier pod koniec lutego ma się ukazać „Pole walki". Będzie to strategia z widocznym wątkiem ekonomicznym i walkami rozgrywanymi w stylu starego dobrego „Scorcha" (ustawiamy kąt nachylenia lufy i siłę strzału). We wczesnym stadium realizacji znajduje się gra pod roboczym tytułem „Moskwa". Będzie w niej można wcielić się w prawdziwego rewolucjonistę – w pierwszej części gry, politycznej, zdobywamy poparcie i gromadzimy wojsko i środki do rozpoczęcia rewolucji; w drugiej, czysto militarnej, siłę argumentów zastępujemy argumentami siły. Pokazane nam animowane sekwencje bitewne wyglądają bardzo podobnie do tych z „Battle Isle II", co zapowiada świetny poziom grafiki.

Playbox. W dniach 31.03.-2.04. odbędą się w Katowicach tagi poświęcone rozrywce komputerowej. Będzie czołówka polskich dystrybutorów i producentów gier. Nie zabraknie także przedstawicieli naszej redakcji, którzy dadzą świadectwo prawdzie.

xland. Na marzec b.r. ustalili autorzy kolejny nieprzekraczalny termin ukończenia świetnych wyścigów samochodowych pod roboczym tytułem „Race", które anonsowaliśmy w grudniu 1993 na kwiecień 1994. Najnowsza wersja gry pisanej dla PC ma obsługiwać True Color (16,7 mln kolorów) w rodzielczości przynajmniej 320 na 200.

Cruise for a Corpse

Swojego czasu był to przebój nad przeboje i ludzie na dźwięk tej nazwy rzucali się prawie na kolana. Gra posiada animowane intro, które jak na tamte stare czasy było rewelacją na skalę dynamitu.

Fabuła jest równie mroczna jak rok 1927 we Francji – admirał Karaboudjan zaprasza znanego detektywa na swój okręt, ponieważ spodziewa się rychłej zbrodni. Jednak jak to zwykle bywa, sam staje się ofiarą, a myśliwy wcale nie zamierza się ujawnić. Przynajmniej nie bez walki.

Postęp w grze jest symbolizowany przez zegar, który na początku wskazuje godzinę 8.00. Każda udana akcja posuwa czas do przodu i wywołuje kolejne zdarzenia – pojawiają się inni bohaterowie gry, znikają przedmioty, przybywa tematów do rozmów itp. Na końcu wycieczki zadaniem detektywa będzie wskazanie mordercy wśród przebywających na statku osób. A potem prasa, sława i pieniądze.

Wyjątkowo dobrze przygotowano interfejs użytkownika, który jest w pewnym stopniu zupełnie nowatorskim rozwiązaniem. Wciśnięcie prawego przycisku otwiera podręczne menu, zawierające listę posiadanych przedmiotów, zegarek oraz bardzo użyteczną mapę, pozwalającą przenosić się w dowolne miejsce bez ruszania myszą. Działanie lewego klawisza myszy jest natomiast uzależnione od tego, na czym klikamy – ukazuje się menu poleceń, składające się najczęściej z: TAKE, EXAMINE i SEARCH.





Grafika gry zasługuje na najwyższą ocenę w swojej klasie gier, natomiast muzyka rani słuch – najlepiej ją więc prewencyjnie wyłączyć.

Luke

Producent: Delphine Software
Dystrybutor: IPS Computer Group
Ocena: 47,5%

Przegląd PRZYGODÓWKI cz.2

Jesteś zwykłym czyścicielem okien, ale autorzy znakomitej (i chyba już martwej) firmy Delphine, robią z Ciebie mistrza świata. Zgnębiasz szefa, obrabiasz mu gabinet, kopiujesz tajne dokumenty i rozpoczynasz podróże w czasie. Jest naprawdę super!

Bardziej dociekliwi szybko znajdą w tej grze luki logiczne – niektóre przedmioty pojawiają się nagle (jakby spadły z nieba), wodę przenosi się przy pomocy dziurawej torby na śmieci, ciężkie wiadro stawiamy na wąziutkich drzwiach. Oczywiście tych „perełek" jest dużo więcej i w miarę grania przestajemy zwracać na nie uwagę; a być może mamy po prostu złe nawyki, które nabywamy grając w doskonale logiczne i coraz lepiej dopracowane gry.

Nikogo także nie rzuci na kolana grafika i muzyka – szczególnie ta druga, jako że prawie nie istnieje. Grafika natomiast pokazuje, ile daje się wycisnąć z karty EGA. Zaletą tego wszystkiego jest to, że „Future Wars" chodzi na prawie każdym komputerze i to całkiem przyzwoicie.



Future Wars

Interfejs użytkownika jest dosyć skomplikowany, używamy obu przycisków myszy, a na ekranie niejednokrotnie trzeba wyszukiwać mikroskopijne przedmioty (czasem trzeba mocno rozjaśniać monitor – na przykład na bagnach). Bohater idzie na szczęście tam, gdzie mu „klikniemy", więc odpada uciążliwe sterowanie przy pomocy kursorów.

Gra sprawia wyjątkowo przyjemne wrażenie, zarówno pierwsze jak i każde następne.

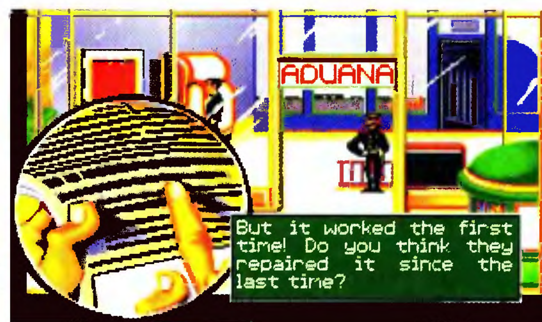
Lo'Ann

Producent: Delphine Software
Dystrybutor: IPS Computer Group
Opis w TS: 12/92
Ocena: 55%





Operation Stealth



Gra ta była pierwszą przymiarką *Delfinów* do rynku gier przygodowych. Zresztą, w tamtych czasach (1990 r.), produkowało się raczej tekstówki, w które nikt nie grał – tak więc samo pojawienie się *Operacji* wywołało rumieńce podniecenia na bladych licach komputerowych graczy.

Akcja jest naciągnięta jak nadzienie w Twixach. Super duper bombowiec srategiczny bossów amerykańskiego przemysłu zbrojeniowego zostaje porwany przez jakiegoś cieniaka, a dym z silników oskarżycielsko ułożył się w szczałę wskazującą w niewielkie państewko – Santa Paragua.



Dostajesz czarną teczkę z mnóstwem ukrytych gadgetów i wyruszasz do onego kraiku.

Kierowanie super agentem nie należy do przyjemności, gdyż autorzy rozgraniczyli przedmioty na: te które posiadasz, i te które chciałbyś mieć. Do każdej z tych kategorii używasz innego przycisku myszy. Którego? „Nie wiem, wszystko mi się pier...eli” – jak powiedział pewien student farmacji na egzaminie do pani profesor... Zdał? Pewnie, nawet czwórkę dostał.



O trudności i badziewności gry świadczy to, że nigdzie jak dotąd nie ukazał się jawnie *solution* do niej. Tak więc wszystkich masochistów zachęcam do zakupienia tego taniego zestawu dla „męczenników i spółka”, a innych fanatyków adventure'ów zachęcam do zmiany tematu. Bajtkowy Syrop na widok takich gier mawia zwykle: „Lame!”.

Lo'Ann

Producent: Delphine Software
Dystrybutor: IPS Computer Group
Opis w TS: 2/91
Ocena ogólna: 35%





Heart of China



Dynamix dość mocno próbował stworzyć własny standard przygodówek komputerowych. Mimo, że autorzy tej firmy działali zawsze jako *„Part of Sierra Family”*, to ich gry mocno odbiegały od produktów Sierry. I wyszło to im tylko na dobre – trzy najbardziej znane *adventure'y* Dynamixu („Heart of China”, „Rise of the Dragon” i „Willy Beamish”) były przebojami przez wiele miesięcy.

HOC przenosi nas w rok 1930 na kontynent azjatycki, gdzie zostaje porwana wspaniała i miłosierna siostra Lomax. Na miejscu jest jednak oczywiście pilot (to Ty), kochający i nadziany tatuś oraz niewidzialny z początku ninja (Chi), którego przekonanie do wyprawy kosztuje kilka siniaków i zepsuty humor na resztę podróży.

Gra jest wyjątkowo stresogenna. Większość zagadek sprowadza się (niestety) do wybierania odpowiednich zdań (2-3 możliwości). Błędy w prowadzeniu dialogów kończą się albo nagłą śmiercią, albo zmarnowaniem jednego dnia ekspedycji – i 20.000$ nagrody. Na szczęście w HOC pojawia się kilka dodatkowych motywów, takich jak: poszukiwanie przedmiotów i ich używanie, odpowiednia kolejność wykonywanych czynności, a także wykorzystanie umiejętności bohaterów gry – Chi i Lucky'ego.

Gra jest momentami dwuwątkowa, np. dostać się do twierdzy można na dwa sposoby po czym gra toczy się po staremu – autorzy oznaczyli takie momenty znakiem rozdroża. Poza tym ciekawostką jest jazda czołgiem, będąca elementem w 100% zręcznościowym. Na szczęście dla przeciwników tego typu wstawek przewidziano amnestię w postaci polecenia SKIP.

HOC jest najprostszą przygodówką wypuszczoną przez Dynamix, ale wybija się za to pod względem muzyki i grafiki: rozdzielczość 320x200x256 kolorów było w 1991 roku prawdziwą rewolucją.

Luke

Producent: Dynamix
Opis w TS: w ogóle nie było
Ocena: 80%

Kyrandia

Zdecydowanie najlepsza seria przygodówek, na którą składają się jak na razie (niestety!!!) tylko dwa tytuły.

„The Legend of Kyrandia", wyprodukowana gdzieś w pod koniec 1992 roku, opowiada o bajecznej krainie Kyrandia opanowanej przez złego cyrkowego maga Malcolma. Na ratunek ludziom rusza dziecko drzew – Brandon. W poszukiwaniu tajemnic magii odwiedzi między innymi czarodziejkę Zanthię, która stanie się główną bohaterką drugiej części gry.

„Hand of Fate" nie jest kontynuacją „Kyrandii 1". Porzucamy skórę trochę drętwego Brandona i stajemy się seksowną Zanthią, która bardziej przejmuje się własnymi ciuchami niż losem swojego kraju. Jednak rada wybiera ją na mistrzynię ceremonii i mimo że zostaje okradziona ze wszystkiego, rusza w świat.

Obie części gry obsługuje się równie banalnie. Przedmioty można podnieść klikając na nich i umieszczając je w cały czas widocznej kieszeni – w odwrotnej kolejności postępujemy, gdy potrzebujemy czegoś użyć. Chodzimy, rozmawiamy, szukamy według tego samego algorytmu, czyli *point and click*. Jest to trzeci (po *Sierra* i *Lucas Arts*) i zdecydowanie najlepszy interfejs użytkownika.

Na lepszą ocenę zasługuje według mnie „Kyrandia 2", a to ze względu na trzy rzeczy: dowcipność narracji i wydarzeń (np. spuszczanie wody z kociołka), możliwość „gotowania" czarów oraz ciekawszą i bardziej „kolorową" fabułę. Pierwsza część sagi powinna dostać oceny o stopień niżej.

„Kyrandia 1" nie stała się nigdy w Polsce tak popularna, jak jej druga część – a to za sprawą







The lost Files of Sherlock Holmes

Pokażcie mi takiego człeka, który nie fascynował się opowiadaniami Artura Conan Doyla o genialnym detektywie-amatorze. Pokażcie mi takich, którym nie podoba się rewelacyjna gra firmy ECA, będąca najbardziej logiczną przygodówką jaka istnieje. W tym odcinku Sherlock Holmes rozwiązuje zagadkę morderstwa pewnej panny. Jak to zwykle bywa, w miarę upływu czasu przybywa tylko trupów i przedmiotów, z którymi nie bardzo jest co robić. Na szczęście notujący wszystko doktor Watson często podrzuca całkiem niezłe pomysły.

Detektywi ograniczeni są mapą Londynu z zaznaczonymi miejscami, które mogą odwiedzić. Nowe fakty, ślady i zeznania naprowadzają ich na nieznane meliny, garsoniery itp. a bardzo często sam Sherlock decyduje się udać do starego przyjaciela: a to do inspektora Lestrade, a to do tresera psów... Prawie jak w książce!

Bardzo dobre wrażenie sprawia grafika i muzyka, które z znacznym stopniu budują niepewną i ponurą atmosferę tamtej epoki. Do sympatycznie narysowanych postaci detektywów szybko się przyzwyczajamy i źle reagujemy na ich potknięcia. Jeszcze gorzej przyjmujemy brak nowych pomysłów, ale na to drugie radą jest jedynie solution.

Interfejs użytkownika skopiowano z gier Lucas Arts, wzbogacając go o garść nowych poleceń i mnóstwo opcji konfiguracyjnych. Daje to duży komfort grania i męczą jedynie kilometrowe komentarze do każdego nowego wydarzenia (również rozmowy ślimaczą się w nieskończoność). Przydałaby się całkowicie polska wersja gry!

Lo'Ann

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor: IPS Computer Group
Opis w TS: (15-16)/93
Ocena: 95%



Zak McKraken

Jak fama głosi, „Zak..." powstał po spektakularnym sukcesie „Maniac Mansion". Ciężko tu mówić jednak o jakiejś rewelacji, ponieważ w tamtych czasach autorzy utrzymywali się głównie ze sprzedaży firmowych długopisów, a legalnych kopii gry było może z dziesięć (w tym dziewięć w magazynie).

Jak by jednak nie deprecjonować, „Zak..." jest równie świetnie i super zrobioną grą, w której zamiast grasować po wielkim domu, tytułowy Zak zwiedza prawie cały świat – dociera do Limy, Kairu, Katmandu, Londynu oraz kilku miast w USA. Generalnie rzecz



całkowicie polskiej wersji „Hand of Fate".

Luke

Producent: Virgin Games
Dystrybutor: IPS Computer Group
Opis w TS: 4/94
Ocena: 100.0%

biorąc, lata więcej niż chodzi i myśli, chociaż nawet w samolocie nie może sobie odpocząć, bo czasem trzeba zatkać zlew, czasem rozwalić kuchenkę, czasem podpienić stewardessę. Takie już jest to życie Zaka.

Grę zaliczyłbym do najtrudniejszych ze starych przygodówek, o czym świadczy sam solution, który zajmuje 2 razy więcej niż do „Maniac Mansion". I tu również znalazło się miejsce na wielowątkowość – gdy Zak zostaje porwany przez zawodników uparcie ogłupiających Ziemian (po co, pytam się po co??), może albo szybko uciec, albo też zapoznać się z mistrzem ceremonii. *It's up to you*, jak to mawiają w piekle.

Grę zrobiono bez pudła, chociaż dziś niewielu już docenia programy z grafiką poniżej SVGA. Może jednak przyjdzie czas na snobizm, kiedy będzie się grało tylko w gry robione na „cegłę" lub EGA-ę, z obligatoryjnym bzyczkiem i zerem jakiejkolwiek animacji. *Maybe...*

Luke

Producent: Lucasfilm Games
Opis w TS: 6/91
Ocena: 47.5%

Day of the Tentacle (Maniac Mansion)



Staraze gry firmy Lucasa powinny posiadać winietę: „tylko dla oldboyów". Myślę, że moża w porywach 10% was pamięta jeszcze o iatnieniu Commodore 64 i gier produkowanych w latach 1988-1990. Na szczęście, autorzy Lucaafilm Games wypuścili na rynek komputerów PC serię starazych gier, a wśród nich Maniac Manaion i Zak McKracken. Myślę, że warto zagrać w te gry „jeszcze raz" lub nawet „po raz pierwszy".

Zabawa odbywa się według najlepszych scenariuszy kryminalnych – wielki dom, straszni mieszkańcy i grupa pościgowa, która w tym przypadku musi uratować swoją porwaną koleżankę. Ciekawostką jest to, że w pewnym sensie interaktywna: w kuchni niespodziewanie pojawia się pielęgniarka Edna, w aekretnym gabinecie przebiega torturowanie więźniarki itp. Oprócz tego, każda akcja Twojej grupy wywołuje kontrakcję domowników, więc należy zachować szczególną oatrożność – można np. znaleźć się w domowym więzieniu.

Menu poleceń super standardowe, z tej gry zreaztą wzięto nazwę kolejnych typów interfejaów użytkownika (np. MMI3 to nic innego jak Maniac Mansion Interface 3). Nieatety, komputer absolutnie w niczym nie pomaga – nie podświetlają się automatycznie niektóre polecenia, co w nowszych grach Lucaa Arts jeat na porządku dziannym.

Warto wspomnieć o sensowności calej gry. Decydujący wpływ na przebieg akcji ma wybór drużyny a konkretnie specjalności Twoich zawodników. Dzięki poszczególnym umiejętnoaciom, można wykonywać fotografie, naprawiać urządzenia, rozwiązywać zagadki. Na siłę można by wymienić 5 różnych sposobów na ukończenie gry, ale 3 z nich są latwe do znalezienia.

Maniac Mansion jest moim zdaniem grą trudniejszą od jej kontynuacji (DOTT), choć na pewno nie dorównuje jej grafiką i efektami muzycznymi. Mimo wszyatko, polecam!

Luke

Producent: Lucasfilm Gamea
Opis w TS: 5'91
Ocena: 52,5%

„Day Of The Tentacle", zwany dalej DOTT, pojawil się w czerwcu 1993 roku i byl dla mnie wielkim przeżyciem. Firma Lucas Arts zebrała wszyatkie swoje najlepsze pomysly, wplotla w to bajkową grafikę, urozmaiconą muzykę oraz genialne efekty dźwiękowe i w ten sposób powstalo DZIEŁO. Bernard, Hoagie i Lawerne kojarzą aię atarszym graczom z „Maniac Manaion" – pionierką graficznych przygodówek z czaaów wczesnego Commodore. DOTT jest jedną z kilku znanych mi gier, których kontynuacja nie jeat ani odrobine goraza od oryginału. I nie mam tu wcale na myśli wyższości technicznej.

Grafika jest piękna. Koślawe postacie i zniekształcona perspektywa dają poczucie nierzeczywiatości i bajkowości stworzonego świata. Animacja jest przednia, bohaterowie robią często rzeczy, po których żołądek boli ze śmiechu. Chociaż minęło już półtora roku nadal uważam, że pod względem grafiki jedyną konkurencją jest seria o Kyrandii. Muzyka jest doskonała, rawelacyjnie wręcz pasująca do scenariusza, a efekty dźwiękowa to już majsteraztyk. Dzisiaj, w czasach produkcji o wielomilionowych budżatach i gigabajtowych objętoáciach takie zachwyty mogą wywolać zdumienie. Jednak każdy, kto gral w „Maniac Mansion II", zrozumie o czym piszę.

Scenariusz gry jest liniowy. Jago liniowoáć jeat jednak niezwykle urozmaicona faktem sterowania na przemian trzema osobami. Poza tym, chodząc po domu dr. Freda można odkryć niespodziankę zostawioną przez programistów: uruchamiając stary komputer uruchamia aię... Maniac Mansion I!!! Czterokolorowa grafika i bezladne piski ze squickera uświadomią każdemu, jak azybko postępuje aprzętowa rewolucja.

„Aż pewnego dnia pojawil się DOTT i nic już nie było tak, jak dawniej..." – Rooshkaspeare.

Producent: Lucas Arts
Ocena: 97%

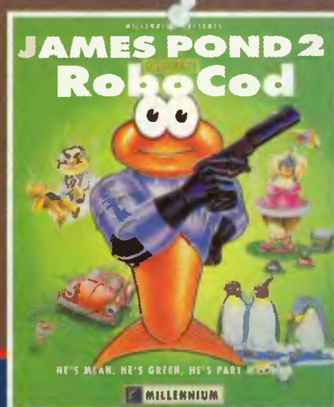
























Chcecie ZKIXXOWAĆ, to zagrajcie z nami !!

- Ponad 20 nowych, niepowtarzalnych tytułów w ofercie,
- Najniższe ceny w całym kraju,
- Najlepsza zabawa dla wszystkich bez wyjątku,
- Amiga lub Pc.

Nie czekaj
bo zmarnujesz świetną zabawę!

IPS Computer Group sp. z o.o.
02-916 Warszawa ul. Okrężna 3.
tel. 642 27 66 (68), fax 642 27 69

Zapraszamy wszystkich do salonów sprzedaży naszych gier
oraz do sklepu firmowego mieszczącego się przy ulicy Okrężnej 3.



Ecstatica

ECSTATICA

PSYGNOSIS '94

LICOMP



PC-CD 4 MB, GUS

CENA 79.30 ZŁ











Dlaczego to zdarzyło się tutaj, zrozumiesz, to cudowna sztuka i dar Wszechmocnego
której człowiek nigdy nie poznał przez swą pracę
która rozpoczęła naukę przez obajawienie się. (...)
te wszystkie zapisy są bardzo niejasne,
odrzuć zlekceważ więc wszystkie księgi,
ponieważ nie ma w nich nic poza przepisami.(...)
Ucz się jednak wielkiego dzieła, złych czynów, czynów gorszych mężczyzn i kobiet,
które cechuje wielki mozoł
w wieloma niebezpieczeństwami i porażkami.

(Fragmenty instrukcji)

Przepraszamy wszystkich za zwalający z nóg początek, ale są rzeczy, których nie wolno pozostawiać bez komentarza. Nie twierdzimy, że instrukcje muszą być tłumaczone przez językowych geniuszy (jak pan Beksiński, bezbłędnie tłumaczący „Latający Cyrk Monty Pythona"), ale pewne minimum przyzwoitości trzeba zachowywać. Nędzne wierszydło, w dodatku zamieszczone na początku instrukcji (i znakomicie nadające się do „Stałego kącika poetyckiego" w „Hiperach"), może skutecznie zrazić klienta do samej gry. I źle by było, gdyby tak się stało, bo gra jest bardzo dobra.

Zaczyna się od tego, że któregoś mało pięknego dnia roku 928 samotny wędrowiec postanawia zatrzymać się na noc w małej wioseczce Tirich, leżącej gdzieś w górach północnej Europy. Niestety, wioska padła ofiarą pewnej przykrej katastrofy, zwanej nawiedzeniem przez demony, zaś mostek pozwalający uciec załamuje się pod naszym bohaterem (-ką, do wyboru) – i nie pozostaje mu (pozostańmy przy tym zaimku, przepraszając jednocześnie feministki) nic innego, jak przeprowadzić dochodzenie zakończone oczywiście wyplenieniem Złego.

Sama gra, jak zresztą widzicie na screenach, jest mocno wzorowana na serii „Alone in the Dark": równie często następuje zmiana punktu widzenia (czyli „kamery" z której obserwowana jest akcja), bohater tak samo może poruszać się dowolnie i naturalnie po całym terenie gry, efekty dźwiękowe są podobnie realistyczne, całość zaś również jest horrorem.



Podstawową różnicą jest zmiana sposobu tworzenia animacji. „Alone'y" były chyba maksymalnym osiągnięciem, jeśli chodzi o klasyczną grafikę wektorową opartą na rozmaitego typu wielościanach. W „Ecstatice" zastosowano nowatorski, znany nam już z „Little Big Adventure" sposób, polegający na przybliżaniu sylwetek postaci za pomocą brył obrotowych, czyli mówiąc po ludzku, rozmaitych kul, walców, elipsoid obrotowych (spłaszczonych kul) i innych takich. Efekt, jak widać, jest lepszy.

Uproszczono też sterowanie naszym bossem. Teraz do gry wystarcza tylko jedna ręka: kursorami na klawiaturze numerycznej poruszasz się, klawiszami „End" i „Page Down" podnosisz (odkładasz) przedmioty (odpowiednio do lewej i prawej ręki), klawiszami „Home" i „Page Up" zadajesz ciosy, zaś klawisz „5" to unik.

Gra dobrze łączy element zręcznościowy z intelektualnym. Walki nie zdarzają się specjalnie często, ale jeśli już je toczysz, to nie jest to spacerek, tylko bój na śmierć i życie – przeciwnicy są silni, niektórych nie daje się zabić, tylko zmusić do wycofania, a do tego wszystkiego w danym momencie nie wiesz, ile jeszcze ciosów zdołasz wytrzymać. Pomimo, iż szybko znajdujesz miecz i czujesz się silny, musisz pamiętać o unikach – potwór potrafi odgryźć się nawet w chwilę po otrzymanym ciosie.

Jeśli chodzi o wątek intelektualny, to jest dobrze rozbudowany – jak wiadomo magii i Złego nie da się pokonać wyłącznie mieczem (ani nawet Mieciem), tak więc trzeba łazić, szukać składników mikstur, dawać rozmaite przedmioty różnym ludziom, słowem sporo myśleć.

„Ecstatica" jest mocno przerażającym horrorem, to pewne. Należy jednak wspomnieć, że pojawiają się w niej wątki humorystyczne. Tak na przykład, gdy zostaniesz zabity, ukazuje się scenka rodzajowa z życia demonów, gdy osobnik płci męskiej mówi do przedstawicielek płci przeciwnej (tak przynajmniej wynika z zaimków, bo rozpoznać nie sposób) „Patrzcie, drogie Panie, następny, który nie będzie nam przeszkadzał" – Ty zaś właśnie spokojnie wisisz na ścianie, powieszony za nogę. Innym przykładem zabawnej scenki jest historia małej dziewczynki, która gdy już dostanie żądanego misia, kopie go i strzela w niego z procy, twierdząc „Ty obrzydliwcu, zostawiłeś mnie całkiem samą!".

Jak widać, „Ecstatica" to bardzo dobra gra: znakomita graficznie i muzycznie, prosta w obsłudze, wciągająca. Tworzony przez nią nastrój jest tak doskonały, jak tworzyły w „Doomie" czy „Dune 2" (mówimy tylko o nastroju, tematyka nie ma tu nic do rzeczy). Jesteśmy absolutnie przekonani, że wszyscy szczęśliwcy, którzy są posiadaczami CD-ROM-ów, koniecznie powinni w nią zagrać.

Alex & Gawron

Blade of Destiny













Pewien mędrzec w któryś z pięknych dni wygłosił takie zdanie: „miarą wszystkich rzeczy jest człowiek, istniejących, że są, i nie istniejących, że nie są". W dzisiejszych czasach ta zasada spotykana jest na prawie każdym kroku (np. w sklepie jedna strona uważa, że towar jest śmiesznie tani a druga, że poważnie drogi, ta sama rzecz, a jakże inaczej określona). Szczególnie wpływ tej zasady widać w literaturze fantastycznej i oczywiście w grach komputerowych. To człowiek tworzy nowe światy (w swojej głowie) i to on odpowiedzialny jest za ich powstanie w umysłach innych. Stawiam piwo temu, kto dokładnie określi ile różnych światów przewinęło się przez gry komputerowe. Ja pokuszę się o oszacowanie od dołu tej liczby, było ich co najmniej tyle ilu ludzi którzy gry tworzyli, plus tylu ilu w nie grało.

Dzisiaj jeszcze jeden świat pojawia się w grze, o której chcę Wam coś niecoś napisać. Gra ta nosi tytuł REALMS OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY. Nasza nowa kraina to Arkania, jeden z mniejszych kontynentów planety Ethra (bliźniacza planeta Ziemi). Nie będę się wdawał w opis pozostałych, gdyż akcja gry ich nie „dotyka". W Arkanii mieszkają głównie ludzie, ale można spotkać jeszcze inne rasy – przede wszystkim ogry, orki i spokrewnione z nimi gobliny. Od wschodu Arkania ograniczona jest łańcuchem górskim Iron Sword. Na zachodzie kontynent obmywany jest przez wody oceanu Sea of Seven Winds. Na północy znajduje się kraina porośnięta gęstym lasem, gdzie rzadko można natknąć się na człowieka – jest tam bardzo zimno. Północny wschód należy do orków, tutaj rozciąga się olbrzymia wyżyna otoczona pasmami górskimi, nazwana Orcland. Na zachód od Orclandu, na wybrzeżu, znajduje się Thorwal, państwo wojowniczych i dumnych ludzi. W stolicy (Thorwal) tego państwa w 15 roku panowania jego boskiej mości cesarza Hala I z Gareth swoją przygodę rozpoczyna pewna grupa przyjaciół, którzy w dziwny sposób mają wiele wspólnego z Tobą graczu – tak, to Twoje zuchy, którymi będziesz sterował.

W Arkanii nie istnieje monoteizm, jest wielu bogów. Dokładnie jest ich 12, od ich imion pochodzą nazwy kolejnych miesięcy: Praios, Effered, Boron, Firun, Phex, Ingerimm, Rondra, Travia, Hesinge, Tsa, Peraine, Rahja. Oprócz bogów głównych istnieją jeszcze półbogowie, ich wspólnym wrogiem jest Bezimienny Bóg, którego wyznawcy są szalonymi ludźmi, składającymi krwawe ofiary podczas bluźnierczych rytuałów. Świątynie 12 bogów znajdziesz w każdym mieście Arkanii. W ich wnętrzu można znaleźć bezpieczne schronienie i zostać wysłuchanym przez Boga, dla którego świątynia została wybudowana. Jednak cudowne wysłuchanie przez Boga zdarza się niezwykle rzadko i będzie wymagać od Twoich bohaterów gorącej modlitwy i ofiary pieniężnej.

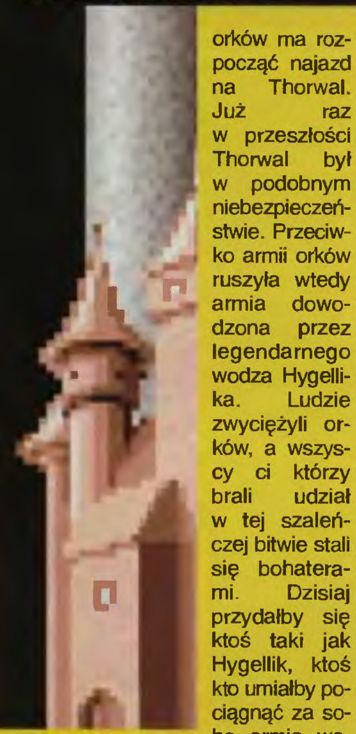
Dzisiaj Arkania jest na krawędzi wojny z orkami, których plemiona zazwyczaj walczące między sobą zostały zjednoczone przez jednego wodza. Krążą plotki, że armia











orków ma rozpocząć najazd na Thorwal. Już raz w przeszłości Thorwal był w podobnym niebezpieczeństwie. Przeciwko armii orków ruszyła wtedy armia dowodzona przez legendarnego wodza Hygellika. Ludzie zwyciężyli orków, a wszyscy ci którzy brali udział w tej szaleńczej bitwie stali się bohaterami. Dzisiaj przydałby się ktoś taki jak Hygellik, ktoś kto umiałby pociągnąć za sobą armię walecznych ludzi. Niestety Hygellik po zakończeniu bitwy gdzieś zniknął, a wraz z nim jego potężny miecz nazywany Blade of Destiny (Ostrze Przeznaczenia).

Zadaniem naszej drużyny (o ile podejmie się zadania ratowania Thorwalu) będzie odszukanie tego miecza, którego właściciel będzie w stanie zjednoczyć i poprowadzić pod sobą ludzi przeciwko orkom. Zadanie nie jest proste. Najpierw trzeba będzie się dowiedzieć, gdzie jest ostrze, potem je odzyskać, a na koniec wrócić z nim do Thorwalu przed atakiem orków.



Po drodze czekają niezliczone niebezpieczeństwa, potwory w lasach, górach, na równinach, w nocy, w dzień. W każdym bądź razie o to przecież chodzi - nie bez powodu nazywamy się poszukiwaczami przygód. Mogę zapewnić każdego, że na brak przygód podczas drogi nie będzie mógł narzekać.

Jak poszukiwać legendarnego miecza? Najpierw należy udać się do krewnych Hygellika, później popytać u tych, którzy brali udział w legendarnej bitwie pod jego dwództwem. W ten sposób powinno się udać coś ustalić jeżeli nie o samym mieczu, to może o tym, co się stało z Hygellikiem. Pamiętaj, aby podczas rozmów być jak najbardziej dociekliwym, ale zarazem nie zapominaj o dobrym wychowaniu – to wszystko będzie procentować tym, ile informacji przekażą Ci rozmówcy, a ile ukryją. Jedni z nich nie pomogą Ci w ogóle (ci, co nic nie wiedzą), inni podadzą szczątkowe informacje, jeszcze inni dadzą namiar na następnych ludzi, którzy będą mogli Ci pomóc, a najbardziej pomocni przekażą Ci kawałek mapy, która jest wskazówką ułatwiającą znalezienie skarbu pozostawionego przez Hygellika. Czyżby na niej było oznaczone miejsce gdzie leży miecz? Skompletuj całą, to się dowiesz.

Po drodze okaże się, że pojawiły się nowe trudności. Mianowicie nie tylko my zbieramy kawałki mapy, jest jeszcze jedna osoba, tajemniczy kupiec, który z dużą gorliwością odwiedza tak jak i my potomków Hygellika i odkupuje od nich bezcenne skrawki papieru. Po co to robi? Dla kogo? Kolejne pytania, na które odpowiedź znajdziesz, gdy napotkasz go i podyskutujesz. Niektóre osoby mające w posiadaniu kawałki mapy, znajdują się w potrzebie i wierz mi, że nie omieszkają Cię poprosić o pomoc w zamian – co za niewdzięcznicy, nie rozumieją Was bohaterów, którzy bezinteresowanie, no może dla sławy, poszukujecie miecza.

Tak przedstawia się scenariusz gry, a jak Ty go przeżyjesz, to jak zwykle zależy od Twoich pomysłów, siły i sprytu.

Proponuję zejść trochę na ziemię i przypatrzeć się grze od strony technicznej. Na początek może tworzenie drużyny. Zanim rozpoczniesz grę będziesz musiał dokonać wyboru, czy grasz jako nowicjusz, czy zaawansowany fachowiec. Poziomy nie określają poziomu zaawansowania Twoich bohaterów, ale Twoje doświadczenie w kierowaniu grupą. Jako nowicjusz nie będziesz musiał kontrolować szczegółowych zdolności i współczynników graczy. Będzie to robił za Ciebie komputer. Ty będziesz musiał skoncentrować się na czystym „wczuwaniu" się w postacie, myśląc o Tym, co należy teraz zrobić; a komputer po porównaniu odpowiednich współczynników wybierze tego, kto będzie najlepszy do wykonania danego zadania. Jako zaawansowany nie będziesz miał podawanych takich danych i sam będziesz mógł analizować poszczególne postacie. Pamiętaj, że w każdej chwili możesz zmienić poziom. Nie jest on przypisany na stale do konkretnej drużyny.

Kolejnym wyborem jest to, czy rozpoczynasz drużyną domyślną, czyli przeciętną (polecam ją początkującym graczom), czy też tworzysz swoją własną grupę śmiałków. Podczas tworzenia poszczególnych bohaterów będziesz musiał określić ich: imię, płeć, jeden z 12 pierwowzorów-zawodów (karzeł, łajdak, błazen, wojownik, Thorwalczyk, czarownik, druid, mag, zielony elf, myśliwy, leśny elf, lodowy elf), 14 współczynników głównych (podzielonych na 7 zalet i 7 wad), wzrost, wagę, wyznawane bóstwo, punkty życia, punkty astralne, wytrzymałość, odporność na magię, i szereg zdolności wynikających z Twojego pierwowzoru-zawodu, itp. Jak widzisz postać określana jest w miarę dokładnie i jeżeli ktoś nie ma doświadczenia w tego typu grach, to niech rozpocznie drużyną już gotową.

Gdy masz już drużynę, czas na przygodę. Rozpoczynasz w stolicy Thorwal. Poruszając się po miastach, posługujesz się mapą, która jest aktualizowana o kolejne obszary jakie poznajesz. W mieście natkniesz się na: karczmy (tu pojesz, popijesz, pograsz i pogadasz), świątynie (modlitwy, ofiary i schronienie, tu też zapisuj stan gry), sklepy (kupno, sprzedaż), medycy (leczą z zatrucia, chorób i ran, nie zapominając o pieniądzach), hotele (tu pojesz, popijesz i wyśpisz się bezpiecznie, czasami czegoś się można dowiedzieć). Poza miastami podróżujesz na dwa sposoby: drogą lądową (własne nogi) lub morską (statkiem). W jednym i drugim przypadku podróżujesz po dużej mapie Thorwalu i okolic, na której zaznaczone są miasta, góry, rzeki, doliny itp.

To chyba wszystko z rzeczy ważnych. „Blade of Destiny", co trzeba przyznać, jest przyzwoitym przedstawicielem gatunku RPG. System i fabuła oparte są na niemieckiej grze RPG pt. „Das Swarze Auge" (Czarne Oko), reklamowanej jako gra numer jeden na świecie – trochę w tym przesady, ale niech im tam. Pokrótce na zakończenie postaram się wyliczyć jej zalety i wady.

Podstawową zaletą to dosyć dokładnie zbudowany świat, który mimo swych rozmiarów i dużej liczby lokacji zajmuje niecałe 10 MB na twardym dysku. Bardzo podoba mi się fabuła, która nie zakłada, że drużyna może ukończyć grę w jeden możliwy sposób. Brawa należą się twórcom również za uzależnienie postępowania innych postaci (tzw. bohaterów niezależnych sterowanych przez program) od czasu jaki upłynął.

Wady odnoszą się głównie do strony technicznej gry, czyli do grafiki i muzyki. Powiedzmy sobie szczerze – nie są to osiągnięcia na miarę naszych czasów. Obroty



o 90 stopni, ruchy skokowe, czyli o segment do przodu, czy do tyłu. Trochę szkoda, że nie została zastosowana grafika taka jak w RAVENLOFT, czy MENZOBERRANZAN, ale biorąc pod uwagę rok w którym powstała gra (1993) można wybaczyć. Muzyka jest – ale to trochę za mało. Nawet ja, człowiek obdarzony „słuchem absolutnym" (absolutnie nic nie słyszę) potrafię określić ją jako średnią – szkoda, bo muzyka jest ważna w grach tego typu.

Gra jako RPG jest dobra i z radością polecę ją Tym, którzy szukają rozrywki na kilka tygodni.

EMILUS









Blackthorne

HISTORIA TUUL

Tuul dawniej była spokojną planetą, zamieszkałą tylko przez jedną rasę ludzi. Władzę sprawował wielki kapłan-szaman, który jak mawiają legendy, poprzez błogosławieństwo otrzymywał olbrzymią wiedzę. Urząd władcy przechodził z ojca na syna nieprzerwanie przez 100 pokoleń, ale kiedy kolejnemu władcy narodziły się bliźnięta ścieżka ta uległa rozdwojeniu. Szereg prób wykazał, że zarówno jeden jak i drugi syn Thorosa (ówczesnego władcy) jest równy i nie wyróżnia się od drugiego niczym szczególnym, co promowałoby go do objęcia władzy. Pewnego dnia obydwaj synowie wraz z ojcem udali się na pustynię, nazwaną później Pustynią Smutku. Wrócili po 2 dniach, jeden z nich trzymał jasny kamień, a drugi ciemny – ojciec umarł, a jego ciało zmieniło się w dwa kamienie, w których zawarta została cała jego wiedza.



Wkrótce potem ludzie podzielili się na 2 plemiona. Jedno (Androthi) poszło na północ za synem z kamieniem Światłości, a drugie (Ka'dra'sull) na południe za synem z kamieniem Ciemności. Oczywiście na północy ludziom żyło się spokojnie i dostatnio, natomiast na południu coraz gorzej. Kamień ciemności wytwarzał dziwne promieniowanie, które wywoływało u ludzi różnego rodzaju mutacje, zarówno fizyczne jak i psychiczne. Spaczeni ludzie zaczęli wydobywać coraz więcej złóż energetycznego minerału Xandralite, które szybko zostały wyeksploatowane. Zabrakło energii ludzie zaczęli się burzyć. Wśród nich wybił się wysoko niejaki Sarlac, który głosił, że złoża zostały podzielone nieuczciwie, i że plemię z północy zagarnęło bogatsze tereny. W ten sposób zebrał grupę zbuntowanych ludzi i ruszył na północ, aby wyrównać rachunki. Nieprzygotowane plemię Androthich, przegrało walkę, a przywódca król Vlaros został zamordowany. Sarlac przejął tron, a Androthich wtrącił do kopalni, aby jako niewolnicy wydobywali Xandralite.



Zanim jednak zginął Vlaros, jego nadworny mag Galadril wysłał na Ziemię za pomocą magii syna króla Kyle Blackthorne'a. Wyglądający tak samo jak pozostali ludzie Kyle wyrósł na doskonałego wojownika, aby teraz po latach zostać znowu ściągniętym na planetę Tuul i aby przywrócić dawny porządek.

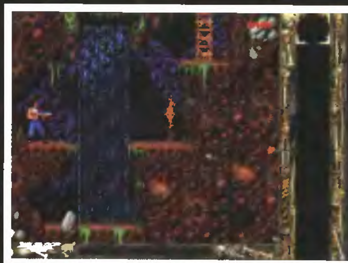
Oczywiście w rolę Blackthorne'a-mściciela wcielasz się Ty, graczu, co jest równoznaczne z kilkudniową dobrą zabawą. Gra graficznie i koncepcyjnie na pierwszy rzut oka jest podobna do „Flashbacka", aczkolwiek wydaje się być bardziej relaksująca – nie trzeba dużo myśleć, w zamian za to trzeba strzelać i uważnie patrzeć. W zasadzie nie wiele więcej można dodać, w grę po prostu trzeba zagrać. Polecam ją Tym którzy chcą usiąść sobie na trochę przy komputerze i rozerwać się. Dla Tych którzy zamierzają zabrać się do gry „na poważnie" podaję szereg informacji poniżej, gdzie znaleźć można także kody do poszczególnych poziomów.

KIM SĄ CI O KTÓRYCH MOWA W GRZE, CZYLI ISTOTY Z TUUL

KING VLAROS – stary władca Tuul, zamordowany przez Sarlaca, poza tym ojciec Kyle'a.
GALADRIL – nadworny czarownik w Tuul i najlepszy przyjaciel króla Vlarosa. To on wysłał Kyle'a na Ziemię.
THE SEER ONENHAND – kobieta druid, która przewodzi grupie partyzanckiej Androthich, prowadzących akcje zaczepne przeciwko KA'DRA'SUUL w lasach lasów.
THOROS – twórca dwóch kamieni: Światła i Ciemności. Kapliczka jemu poświęcona mieści się na pustkowiach i stamtąd pochodzą kamienie.
SARLAC – przywódca złych ludzi – jest czarownikiem jak Galadril. Siły kamienia Ciemności przemieniły go i jego podwładnych w szkaradne potwory. Sarlac używa sił kamienia Ciemności przeciw Androthim.
ANDROTHI – rasa podobna do ludzi. Wśród nich znajdziesz tych, którzy Ci pomogą – udzielą informacji, przekażą pomocne przedmioty.
ADROMEDOGS – ze strachu przed potęgą Sarlaca, część Androthich przeszła na jego stronę, chcąc uniknąć nadchodzącej zagłady. Są oni najbardziej znienawidzeni przez Androthich i uznani za zdrajców.







GRAG'OHR („GRAGGS") – najczęstsi wrogowie naszego zucha. Są to goblinoidalne stwory (podobne trochę do Orków). Spotkać można kilka ich gatunków, zielone, czerwone i niebieskie. Zielone są najsłabsze, niebieskie najniebezpieczniejsze.
WHAR'ORK – te obrzydliwie wyglądające niebieskie potwory czają się w kopalniach Xandralite, gdzie jako nadzorcy „opiekują" się niewolnikami Androthi, używając do tego swoich mocarnych gestapowskich biczy. Są na tyle odporni, że zabić ich można tylko za pomocą bomby.
ROCK BEASTS – te stwory pustyni ściągnięte zostały przez Scarlaca, aby zniszczyć rasę Androthi. Szczególnie niebezpieczne są ich rolujące ataki.
EEKERS – rośliny, których gałęzie są mackami, chwytającymi nieuważnego przechodnia i wysysające z takiego nieszczęśnika siły życiowe.
SPIDER MINES – te śmieszne robociki w rzeczywistości są kroczącymi ładunkami wybuchowymi. Unikaj ich lub likwiduj za pomocą bomb.

KILKA DROBNYCH TAKTYCZNYCH RAD

1. Jeżeli nie używasz posiadanej bomby, to przełącz kursor zawartości kieszeni na puste pole. W ten sposób nie zdetonujesz przez przypadek bomby.
2. Nie podchodź za blisko do gobliniastych, gdyż wtedy zranią Cię uderzając kolbą broni. Jeżeli jakiś niemiły koleś stoi nad drabiną, którą właśnie wchodzisz, to zejdź z drabiny i poczekaj aż odejdzie. Wtedy na górę i z obu rur!
3. Warto stosować następujący system walki z Grag'ohrami. Należy, z bronią w ręku, trzymać kursor „w górę" – w ten sposób pociski przeciwnika nie trafiają Cię. Teraz należy wyczuć moment kiedy maniak z przeciwka skończy strzelać (na ogół oddaje kilka strzałów) i nie puszczając kierunku „góra", wcisnąć „spację" lub „F". W ten sposób na chwilę wychylimy się, aby oddać strzał, po czym znowu nie będziemy dostępni dla pocisków wroga, czając się za załomem. Pamiętaj, że oddać strzał powinieneś w momencie, kiedy przeciwnik skończył oddawać serię strzałów i przez chwilę się zastanawia, co robić dalej.

OTO KODY

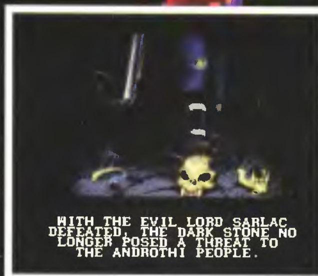
INTRO: STRT
POZIOM 1: DBQ7
POZIOM 2: FBWC
POZIOM 3: QP7R
POZIOM 4: WJTV
POZIOM 5: L8VJ
POZIOM 6: ZS9P
POZIOM 7: XJSN
POZIOM 8: CGDM
POZIOM 9: PBKT
POZIOM 10: GSG3
POZIOM 11: BMHS
POZIOM 12: Y4OJ
POZIOM 13: TNLQ
POZIOM 14: NRLF
POZIOM 15: MJXG
POZIOM 16: K3CH
KOŃCÓWKA: FMWY

A TERAZ KLAWISZE

GÓRA – pozwala na: wchodzenie po drabinie, rozmowę z więźniami, ukrycie się w cieniu (unikasz strzałów przeciwnika), a jeżeli stoisz pod krawędzią platformy, podskoczenie do niej i podciągnięcie;
DÓŁ – umożliwia kucanie lub podnoszenie przedmiotów, a jeżeli jesteś na krawędzi platformy, możesz zsunąć się niżej;
LEWO – poruszanie się w lewo lub obrót w lewo;
PRAWO – analogia do tego co powyżej;
[] lub PAGE UP, PAGE DOWN – przemieszczanie w górę i w dół kursora zawartości kieszeni, w ten sposób zaznaczamy przedmiot, który możemy użyć;
E - użycie przedmiotu zaznaczonego kursorem zawartości kieszeni;
S - wyciągnięcie lub schowanie broni z pokrowca;
F, SPACJA, ENTER – z wyciągniętą bronią – strzał, ze schowaną bronią – skok do przodu;
D - z wyjętą bronią – strzał do tyłu, bez broni – wraz z kierunkiem oznacza bieg w daną stronę.

WARTO COŚ POWIEDZIEĆ O PRZEDMIOTACH

HOVER BOMBS – są to ładunki wybuchowe. Rzucone toczą się aż natrafią na przeszkodę, po czym następuje wspaniale BUM! Bardzo przydatne przy zaryglowanych drzwiach.
FIRE BOMBS – mniej więcej to samo, co powyżej, z tą różnicą, że wybuchają robiąc więcej huku, błysku, no i zabijają większą liczbę przeciwników. Doskonały prezent dla Sarlaca.
REMOTE WASPS – osa przemiłej konstrukcji. Można ją zdalnie nasterować na interesującego nas złego przeciwnika, po czym niespodziewanie (oczywiście dla niego) detonować ładunek ukryty w odwłoku. Przydatne, gdy trzeba zlikwidować przeciwnika znajdującego się w trudnym do dotarcia miejscu, czy też unieszkodliwienia generatora, który jest zawieszony gdzieś pod sufitem, gdzie bez skrzydełek ani rusz.
HEALTH POTION – uzdrawiający napój, przywracający nadszarpnięte wcześniej zdrowie.





PC 386 4 MB, GUS



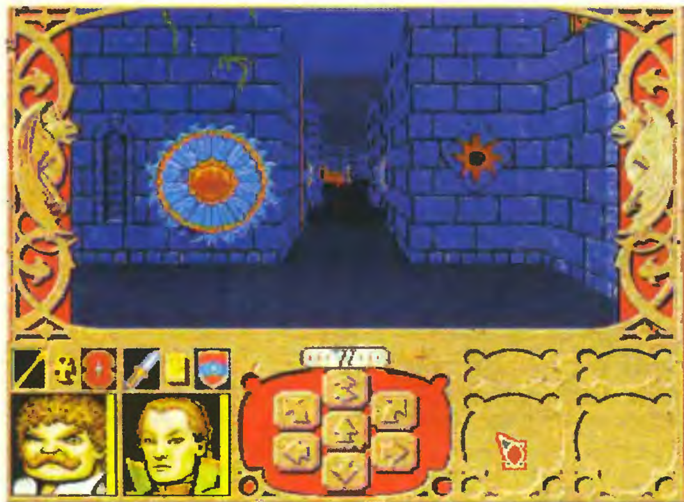
Podczas eksploracji dziwnych pomieszczeń warto uważnie rozglądać się za fiolkami z tym napojem, gdyż są nieraz bardzo dobrze ukryte.
LEVITATOR – to przemiłe urządzenie pomoże Ci dotrzeć do miejsc, gdzie normalnie nie możesz się dostać windą lub skokiem. Używasz lewitatora normalnie jak przedmiot, następnie należy na niego wejść i wcisnąć kursor do góry. W ten sposób zostaniesz podniesiony o jeden poziom wyżej, skąd będziesz mógł wdrapać się jeszcze wyżej podskakując.
BRIDGE KEY – najpierw musisz podejść do pulpitu sterującego mostem, gdzie wciskasz strzałkę do góry i klucz uaktywni most.
IRON KEY – postępuj tak jak powyżej z tą różnicą, że ten klucz wyłącza niebieskie bariery siłowe, niemożliwe w inny sposób do przejścia.
I to już wszystko.

NEUROMANCER

TOP SECRET

O WYŻSZOŚCI ŚWIĄT BOŻEGO NARODZENIA NAD ŚWIĘTAMI WIELKIEJ NOCY





Mam tu zamiar zaprezentować Szanownym Czytelnikom Top Secretu krótki wykład z zakresu katedry mniemanologii stosowanej, unaoczniający wyższość gier fabularnych nad komputerowymi „rolpłejami". Ha, odważając się pisać w ten sposób na łamach pisma fanów gier komputerowych, niechybnie narażam się na słuszny gniew z Waszej strony i tym samym robię sobie z Was śmiertelnych wrogów. Nie bądźmy jednak dziećmi (choć i tacy są pośród nas), pozwólmy sobie na odrobinę luzu psychicznego i wdajmy się w dyskusję.

Wszak dyskusji nie podlega tylko kwestia gustu, a tego de facto nie będziemy tu poruszać, nie chcąc przypadkiem nikogo obrazić.

Muszę Wam wyznać w (Top!) sekrecie, że sam lubię od czasu do czasu pograć sobie na komputerze w różne gierki, nie tylko typu roleplay. Nie ma w tym nic zdrożnego i nie trzeba się tego wstydzić. Cała redakcja „Magii i Miecza" – starsi i młodsi – uprawiają ten proceder po godzinach pracy. Grają we wszystko, co Emil z TS-u przyniesie albo co w sieci złowią. Choć ostatnio na topie jest u nas „Creature Shock", nikt nie zapomina o starym (i nowym), dobrym Dumie (ach, te spolszczenia!). Czyżby miało to znaczyć, że zdradzamy ideę prawdziwego (real!) RPG? – Nie! I jeszcze raz – nie! Odrobina rozrywki każdemu się przecież należy, zwłaszcza jeśli hobby staje się pracą, a tak się stało w naszym przypadku. Relatywizm logiki mniemanologii zakłada, że ocena wszystkiego zależy od punktu widzenia oceniającego. Dlatego też słynny traktat Stanisławskiego „O wyższości świąt..." dowodzi raz jednego, raz drugiego. Tak jest i w naszym, i Waszym przypadku – każdy lubi to, co lubi. My mamy swoje gry, Wy macie swoje. Ale nie znaczy to jednak, że zaraz zabierzemy klocki i pójdziemy się bawić do innego pokoju. Ludzie światowi, o szerokich horyzontach myślowych, a przecież wszyscy się do takich zaliczamy (ktoś nie?), potrafią się bawić w każdym towarzystwie i nie musi to wcale wynikać z perfekcyjnych umiejętności udawania – robienia dobrej miny do złej gry. Choć każdy ma swoje preferencje (nie tylko seksualne) i wie, „co tygrysy lubią najbardziej", czyli jak sobie dogodzić, nie zakłada sobie przecież świadomie klapek na oczy i nie rezygnuje ze wszelkich innych, dostępnych mu form rozrywki.



Ale, ale – trochę się zagalopowałem, zabawiając się w mediatora, pragnącego pogodzić dwie zwaśnione strony. Wskoczmy więc z powrotem na naszą stronę barykady i urządźmy mały pokaz siły. Podczas kiedy Wy (czytać: maniacy komputerowych przygodówek) onanistycznie spędzacie czas sam na sam, oko w oko z Waszym przyjacielem Komputerem, my wolimy uprawiać seks grupowy (tak by wynikało z metafory), tj. zbieramy się wszyscy razem wokół stołu (nie koniecznie Okrągłego) i rozpoczynamy wspólną przygodę. W parę osób (chłopaki i dziewczyny, a jakże!) robimy wszystko, co tylko dusza zapragnie. I jesteśmy w tej kwestii ograniczeni tylko przez naszą wyobraźnię, która – jak wiadomo – jest nieograniczona. To nasza karta atutowa! Podnosicie stawkę? Oj, coś mi się wydaje, że przegracie – za bardzo przywykliście do swojego Strip-pokera pod Lindołsy. Macie kulę u nogi, a tą kulą są 4 mega RAM-u, karta graficzna, monitor 14 cali, pojemność twardziela i te dzieścia mega gry, rozpakowane z nastu dyskietek. Konfigurację podałem przykładową, ale nawet jeśli byście posiadali pentium z zegarem 240, do tego 64 RAM-u, ośmiomegową kartę i giga-twardziela, nie wspominając już o 21 calach monitora, superhyper pro-16 sound & wave blasterku, sidiromie, dwóch jojstikach i trzech myszach – słowem, całym tym naj- hardware, zawsze będziecie ograniczeni głupotą logiki programu, jego możliwościami, żeby nie wymieniać już perełek typu: „Unexpecting Error. Program Terminated." Cóż, na rzeczywistość wirtualną musicie jeszcze trochę poczekać; my już ją mamy – w grach fabularnych konwencji cyberpunk!

Niektóre spośród gier komputerówek, mam na myśli przygodówki, są rzeczywiście nieźle zrobione. Widać wyraźny postęp od czasów Elviry, Pool of Radiance i Beholderów. Postęp w tej branży jest zauważalny, programiści wychodzą z siebie, żeby Wam zaoferować towar najwyższej jakości, wykorzystujący wszelkie nowinki w dziedzinie software. Najnowsze gry cieszą się dużą popularnością dzięki doskonałej animacji, jak np. Ravenloft czy Shadowcaster, świetnie zrobionej muzyce, tak mile brzmiącej dla ucha każdego posiadacza karty dźwiękowej (lub Amigi – na jedno wychodzi). Gry wypuszczane w wersji kompaktowej są istną rewelacją – pograjcie sobie choćby w Dracula Unleashed czy The Seventh Guest. Cóż jednak z tego, kiedy całą zabawę psuje fakt ograniczonej możliwości występujących w grach komputerowych opcji. Jest to bariera nie do przekroczenia, przynajmniej na razie. Komputer, choćby nie wiem jak perfekcyjnie skonfigurowany, jest w gruncie rzeczy tylko głupią maszyną i długo jeszcze taki pozostanie. Cała kreatywność gier sprowadza się nie do płaszczyzny hardwarowej, lecz do softu właśnie, a ten z kolei do pomysłowości jego twórców, obwarowanych wymogami sprzętowymi. Błędne koło się zamyka i długo tak będzie się kręcić, bo czasy n-tej generacji komputerów jeszcze nie nadeszły. Zanim powstanie prawdziwa AI, albo raczej po polsku SI – sztuczna inteligencja, zdążycie się zestarzeć, ćwicząc swą inteligencję (?) podczas kolejnych wydań Dooma, UFO etc. etc.

Założę się o cały kontener piwa, że nie raz mieliście ochotę pier.... tj. walnąć swą głupią maszynkę, aż cały RAM zadźwięczy, kiedy po raz kolejny natrafiliście na brak pewnej możliwości, która tak bardzo by się w grze przydała. Gracie sobie spokojnie w Dark Suna, wykreowaliście doskonałą grupę awanturników i teraz prowadzicie ją wzdłuż muru. A co by było, gdyby tak przeskoczyć ten mur? Cholera! Co za pech, to po prostu jest niemożliwe. Dlaczego? Ano – po prostu, gdyby autorzy gry chcieli wprowadzić do niej wszystkie wymyślone przez Was kombinacje (a przecież użytkowników gry są tysiące, żeby nie powiedzieć – miliony; w dodatku nie wiadomo jeszcze, co komu do łba przyjdzie), tysiąc gigabajtów byłoby za mało, żeby je wszystkie upakować w grze.

Tymczasem w naszym przypadku słowo „niemożliwe" nie istnieje. Mistrz Gry może powiedzieć, że przykładowe przejście przez mur może nastręczać pewnych problemów, których naturę zaraz nam objaśni. Może – ale nie musi, wszak dla chcącego nic trudnego. Mur jest wysoki, pionowy i bardzo śliski, więc nikt się po takiej ścianie nie wdrapie. Ale dla doświadczonych poszukiwaczy przygód jest to pestka – lina z kotwiczką i po kłopocie. W ostateczności zawsze można się przekuć na drugą stronę. Poza tym, zawsze możemy sprawę przedyskutować, pogadać sobie na boku, pożartować z Mistrza i innych, popijając dobrze schłodzone piwko. Element towarzyskości jest nierozerwalnie związany z RPG.

Gry fabularne biją komputerowe na głowę. Teraz. Osobiście uważam, że w przyszłości zostaną wyparte przez gry sieciowe, wykorzystujące pełne możliwości VR – rzeczywistości wirtualnej. Na to jednak będziemy musieli dłuuugo poczekać. Dlatego zapraszam Was wszystkich do prawdziwej gry role-playing. Czekam na kontrę od fanów (i fanek) komputerówek.

Rafał Gałecki



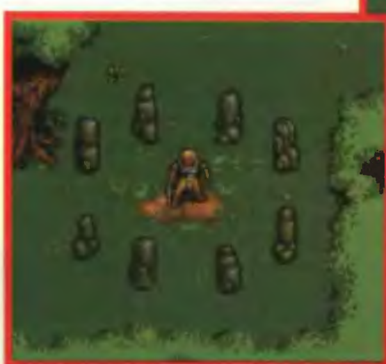
Dragon Stone

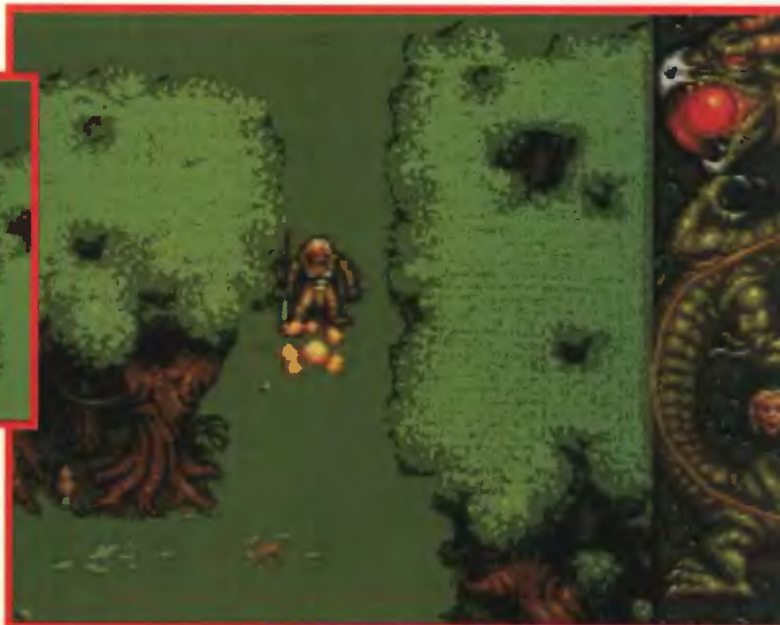


Była sobie dobra, biedna dusza, która błąkałaby się jeszcze przez wiele stuleci, gdyby nie zrządzenie losu. Sprawiło ono, iż stała się potrzebna w zapomnianej krainie, istniejącej zanim złote smoki odwiedziły Starą Ziemię...

Taką właśnie duszą, lecz już po reinkarnacji, będziesz odkrywał mroczne tajemnice gry „DRAGON STONE". Pomijając jednak tę niewątpliwie ważną warstwę mistyki, na początku wybierasz, czy grać będziesz facetem czy amazonką. Do przejścia aż 7 coraz trudniejszych poziomów w różnych sceneriach.

Jak nietrudno się domyślić świat, w którym przyjdzie Ci walczyć o wolność biednego pospólstwa to najbardziej chyba malowniczy ze wszystkich zwany „fantasy". Dodatek „role-play" to czysty chwyt reklamowy. Nie dziwne zatem, że Twoim orężem będzie miecz oraz pociski psioniczne. Niestety są to jedyne Twoje środki zaradcze na wrogów – nie możesz wylosować współczynników postaci, ani jego ekwipunku. Jednak w czasie gry będziesz mógł doskonalić swoje umiejętności szermiercze i magiczne. Będziesz mógł także pozbywać się wroga za pomocą trucizn, sprytu i zdrowego rozsądku. Jednak miecz przekona ich najlepiej. Poza tym, pokonane stwory zostawiać będą pożywienie dodające Ci energii i pieniądze. Szczególnie te ostatnie są bardzo istotne: czy przeznaczysz je na piwo, czy na napój przywracający Ci życie (choć to niewielka różnica).





Twoje czynności podzielone są na dwa rodzaje – aktywne (rąbanie, chodzenie) i statyczne (gadanie, kupowanie, przyglądanie). Do pierwszego rodzaju potrzebny tylko dobry joystick i szybkie wciskanie fire, a do drugiego trochę pomyślunku i niewyrwana spacja w klawiaturze. Mianowicie po naciśnięciu właśnie jej ukazuje się ekran z Twoim ekwipunkiem, tym co widać w otoczeniu, statystykami i ilością złota.

Bardzo istotnym elementem gry jest teleportacja. O ile na początkowych poziomach wystarczy podejść do kamiennego kręgu i wyczytanie formuły magicznej z odpowiedniego pergaminu, to na dalszych są już problemy. Radzę wtedy dokładnie obejrzeć krąg, bo może Ci się tylko wydawać, że to magiczny krąg, a po upewnieniu spełnić wszystkie warunki wypisane na kamiennych posągach. Jest to zazwyczaj jeden warunek – należy odczytać zaklęcie w odpowiednim języku. Należy więc znaleźć pergamin i już. A co jeśli masz pergamin, odczytujesz i nic? Trzeba wtedy sprawdzić, czy krąg nie jest uszkodzony w jakiś sposób. Np. jeden z głazów jest wyraźnie niekompletny, albo niezbędny do kręgu, w którym trzeba odczytać język Wody, zbiornik wodny wysechł itp. Jeśli tak, znajdź sposób na doprowadzenie kręgu do stanu używalności i wypowiedz zaklęcie.

O ile na początku potrzeba tylko dobrze machać mieczem i strzelać magicznymi kulami, to z czasem o wiele ważniejszy będzie kontakt z ludźmi. Aby porozumieć się z nimi wystarczy podejść i przełączyć spacją na czynności statyczne. Wroga od człowieka, z którym można porozmawiać można dość łatwo rozróżnić. Dla ułatwienia tacy ludzie nie poruszają się. Można ich zatem spotkać albo w pomieszczeniach, albo na zewnątrz, ale również nieruchomych. Rozmowa przebiega prozaicznie – on coś mówi, a Ty tylko naciskasz, aby kontynuować jego zaczęty wątek. Od czasu do czasu możesz wybierać jedną z odpowiedzi – „tak" lub „nie", bądź wybrać coś do kupienia. Ludzie są więc bardzo istotnym źródłem informacji. Dlatego uważnie czytaj, co mają Ci do powiedzenia i postaraj się wykonać wszystkie ich prośby, a uda Ci się z powodzeniem zyskać ich zaufanie i pomoc.

Teraz coś o taktyce walki, której pozornie nie ma w takich grach. Walcz na dystans, nie daj się okrążyć przez kilku przeciwników. Niepotrzebnych bójek unikaj, a jeśli jest to nieodzowne – oddaj pierwszy cios, potem wyczekaj aż wróg znowu podejdzie i zaatakuj dopiero wtedy, gdy podejdzie na odległość ostrza miecza. Nie ma sensu robić „młyna" mieczem, kiedy oponent jest dalej, bo będą to cięcia nieprecyzyjne. Na poziomach leśnych strzelające rośliny trzeba niszczyć jednym ciosem i uciekać, aby nie trafiła Cię kula. Jeśli masz natomiast problemy z pozbyciem się Spydry, używaj pocisków psionicznych i ukrywaj się za krzakami.

Przygodówka ta przypominająca „CHAOS ENGINE" w wersji fantasy. Ma wiele walorów estetycznych i zabawowych. Grafika oddaje klimat świata, na drodze spotyka się wciąż nadciągające znikąd i zewsząd zarazem potwory, a fabuła została całkiem logicznie i interesująco przemyślana. Jak już wspomniałem na początku – nie jest to role-play, przynajmniej w moim rozumieniu tego słowa, ale spodoba się zarówno „zręcznościowcom" jak i role-playerom.

DAEMON



Jest taktycznie

1 Warcraft



Orkowie chyba nie lubią ludzi. Przeglądając powieści, scenariusze gier (zwłaszcza RPG) czy filmów dochodzi się do wniosku, że w ich naturze leży napadanie i niszczenie ludzkich siedzib. To smutne, ale prawdziwe. W grze „Warcraft" możemy stoczyć kolejną rundę odwiecznego pojedynku.

Miłe złego początki...

Rozpoczynając zabawę, możesz wybrać sobie naprawdę wszystko – swoją rasę (ork lub człowiek), rodzaj gry (samemu lub z koleżką), rodzaj „druta" (zwykły, siateczka, telefon), nasycenie przeciwnikami, teren (bagna, las, miasto), warunki początkowe (*number* żołnierzy, poddanych). Korzystając z tych opcji można sobie ustawić prawie każdą bitwę – np. orkowie przeciwko sobie, po sieci, w lesie, przy czym jeden z graczy będzie miał 10 katapult a drugi 10 poddanych.

O co tu biega?

Rodzajów scenariuszy jest kilka. W podstawowym, chodzi o dokładne wytrzebienie przeciwnika oraz zniszczenie jego wioski. Zaczynasz praktycznie od zera, posiadając kilku żołnierzy, kilku poddanych i podstawowe zabudowania (szczegóły zależą od zaawansowania w grze). Przy ich pomocy należy obronić się przed atakami, stworzyć liczebną i silną armię, po czym zaatakować przeciwnika.

Inne scenariusze rozgrywają się często-gęsto w podziemiach, gdzie nie posiadasz zaplecza gospodarczego – dowodzisz oddziałem 10-15 żołnierzy/magów i Ci wędrują po kazamatach szukając nieprzyjaciół albo wręcz przeciwnie (w misjach typu *save & rescue*).

Od czasu do czasu zadają Ci także zadania specjalne. Trzeba na przykład zniszczyć wszystko co się rusza, ale uratować jakiś konkretny budynek. W jednej z misji stajesz się dowódcą olbrzymiego oddziału (25 – 30), który musi rozprawić się z nieźle bronioną wioską.

Trochę techniki

O technice można by mówić godzinami, ponieważ „Warcraft" jest wbrew pozorom równie czystą strategią jak Dune 2. Wprawdzie czasem o zwycięstwie decyduje szczęście, ale zwykle wcześniej można mu porządnie pomóc.

Zacznijmy więc od początku, kiedy to w wiosce jest kilku żołnierzy i 2-3 poddanych. Tych pierwszych skieruj do „odkrywania mapy", po kilka centymetrów z każdej strony wioski. Daje to podwójną korzyść – wcześniej zauważysz nieprzyjaciela niż on Ciebie, a także znajdziesz jedną lub dwie kopalnie złota, bez których ani rusz.

Teraz cofnij wojsko w obręb wioski, a poddanych wyślij do kopalni (**HARVEST**). W głównym budynku (**TOWN HALL**) inwestuj całą gotówkę w nowych robotników (**TRAIN PEASANT**). Gdy zabraknie im jedzenia, zbuduj jedną, dwie, trzy nowe farmy – wykonać to może tylko poddany, musisz posiadać odpowiednią ilość złota i drzewa, a nowy budynek musi znajdować się przy drodze (możesz ją układać, ale kosztuje to 50 sztuk złota od kratki).

Jeśli w wiosce pracuje już 7-8 robotników, możesz zainteresować się ich zatrudnieniem. Ważne jest, aby nie brakło złota, niezbędnego do każdej wykonywanej operacji. Jednak czasem trzeba będzie coś zbudować, a wyrąb lasu trwa baaaardzo długo. Musisz więc kontrolować ilość drewna i cały czas zastanawiać się, ile jeszcze będzie Ci go potrzeba. Gdy dojdziesz do wniosku, że masz już dość, przerzuć pozostałych robotników do kopalni złota.

A teraz trochę o żołnierzach. Ich trening odbywa się w barakach (**BARRACKS**), ale samo złoto jeszcze nie wystarcza. Przede wszystkim wioska musi posiadać odpowiednio dużo farm, żeby ludzie nie pomarli z głodu. Oprócz tego do ćwiczenia lepszych oddziałów (takich jak łucznicy/oszczepnicy, jazda, katapulty), potrzeba dodatkowych budynków: **LUMBER MILL**, **BLACKSMITH**, **STABLE/KENNEL** (**KENNEL** to nazwa stosowana przez orków). W każdym z tych zabudowań można za odpowiednią opłatą wytwarzać lepsze tarcze i miecze (u kowala), zwiększać siłę rażenia łuczników/oszczepników (w tartaku?), a także żywić anabolami konie, co jednak niewiele przyspiesza ich żółwi kłus (w **STABLE/KENNEL**). Każde ulepszenie zabiera wiele czasu i pieniędzy, więc ułatwię wam wybór – zdecydowanie najlepiej jest inwestować w łuczników/oszczepników i ćwiczyć ich jak najwięcej. Pozostałe atrakcje pozostawiam tym, którzy mają za dużo pieniędzy.



Dziesięć walecznych przykazań

1. Nigdy nie ustawiaj żołnierzy w kupie – po o trafieniu z katapulty i tracisz wtedy od 4 do 9 (!) ludzi na raz.
2. Nigdy nie pozostawiaj wioski bez osłony (3-4 łuczników/oszczepników nawet, jeśli jesteś w 100% pewny, że wróg nie zdoła Cię zaatakować.
3. Nigdy nie poruszaj się do przodu o więcej niż 4-5 pól naraz – Twoi żołnierze są w czasie ruchu narażeni na ciosy, a nie potrafią się automatycznie zatrzymać i walczyć.
4. Nigdy nie rozbijaj oddziału na więcej niż dwa pododdziały – małe grupki żołnierzy najłatwiej jest rozbić.
5. Nigdy nie ustawiaj łuczników/oszczepników na pierwszej linii, chyba że po prostu nie masz innych żołnierzy lub chroni ich las (to ostatnie jest bardzo skuteczną kombinacją).
6. Zawsze osłaniaj swoich poddanych, którzy wydobywają złoto lub wyrąbują las w dużej odległości od wioski – są narażeni na atak a ich jedyną bronią jest ucieczka.
7. Zawsze buduj wioskę w taki sposób, żeby nie blokować dostępu do **TOWN HALL**; w przeciwnym razie poddani będą tracili mnóstwo czasu na przynoszenie swojego urobku.
8. Zawsze wykorzystuj słabe jednostki (lub wskrzeszonych umarlaków) do odkrywania mapy – nie błądzisz dzięki temu błądził później w ciemnościach.
9. W walce wykorzystuj reguły szachowe – co opłaca się poświęcić za co (koszty stworzenia jednostki).
10. Patrz w przyszłość i zastanawiaj się, na co przeznaczać pieniądze



i drewno. Cóż z tego, że masz 10000 sztuk złota, jeśli nie możesz wyżywić swoich ludzi?

W dalszej części opisu ograniczę się do podania cen oraz wykorzystania poszczególnych budynków, żołnierzy, czarów. Liczby rozdzielone średnikiem mówią o ilości złota i drewna, które należy zainwestować; przecinek oznacza, że opłata jest w złocie (np. 750,1500 = 2250 sztuk złota). Jeśli orkowie używają innych nazw niż ludzie, będę je rozdzielał *slashem* (ceny są wszędzie niezmienne, inflacji też nie ma).



Budynki i dlaczego tak drogo?

TOWN HALL (nie Ty płacisz) – jeden jedyny na każdy scenariusz. Pozwala na ćwiczenie poddanych (**PEASANT/PEON** = 400;0), budowanie dróg (**ROAD** = 50;0) i murów (**WALL** = 100;0).

FARM (500;300) – zapewnia wyżywienie ludzi/orków (różnica między GROWN a USE mówi o zapasie żywności).

BARRACKS (600;500) – ćwiczenie nowych żołnierzy (**FOOTMAN/GRUNT** = 400;0), zgodnie z tym, co napisałem w rozdziale „Trochę techniki".

LUMBER MILL (600;500) – rozwój broni miotanej (750,1500) i możliwość ćwiczenia łuczników/oszczepników w barakach (**ARCHER/SPEARMAN** = 450;50).

BLACKSMITH (900;400) – rozwój mieczy i tarcz (750,1500), a także możliwość budowania katapulty w barakach (**CATAPULT** = 900;200).

STABLE/KENNEL (1000;400) – wykarmienie szybszych koni (750,1500) oraz możliwość ćwiczenia jazdy w barakach (**KNIGHT/RAIDER** = 850;0).

CHURCH/TEMPLE (800;500) – trening księży/szamanów (**CLERIC/NECROLYTE** = 700;0) i rozwój czarów według taryfy podanej niżej.

TOWER (1400;300) – trening czarnoksiężników (**CONJURER/WARLOCK** = 900;0) oraz najskuteczniejszych czarów według taryfy podanej niżej.

CZARY ZWYKŁE

HEALING/RAISE DEAD (1500;0) – księża są w stanie w dużym stopniu leczyć odniesione rany wykorzystując swój zapas magii; szamani orków składają kości poległych w coś na kształt kościotrupa, który może przez kilka minut normalnie walczyć (potem znika).

FAR SEEING/DARK VISION (1500;0) – zarówno księża, jak i szamani, mogą odkrywać niewielkie obszary ziemi położone nawet na przeciwległym końcu mapy.

INVISIBILITY/UNHOLY ARMOUR (3000;0) – księża ukrywają własne oddziały przed wzrokiem nieprzyjaciela, natomiast szamani otaczają swoich aureolą zła, zmniejszającą ich energię, ale dającą na kilkadziesiąt sekund nieśmiertelność.

CZARY EXTRA

MINOR SUMMONING (750;0) – tworzenie skorpionów/pająków, które są najlepsze jako zwiadowcy (słabo walczą).

RAIN OF FIRE/CLOUD POISON (1500;0) – zdecydowanie najlepsze i najskuteczniejsze zaklęcie. W pierwszym przypadku powoduje spadnięcie deszczu meteorytów na wskazany obszar, w drugim – zatrutą chmurę, która zabija po kilkunastu sekundach. Dobrze jest ochraniać czarnoksiężników rzucających ten czar, ponieważ są wtedy idealnie wystawieni na atak.

MAJOR SUMMONING (3000;0) – tworzenie super odpornych demonów, które mogą zniszczyć nawet kilkanaście pojedyńczych oddziałów (do utraty całej siły magicznej).

Po wciśnięciu klawisza F1 komputer podaje użyteczne informacje o wykorzystaniu poszczególnych klawiszy. Na szczególną uwagę zasługuje klawisz SHIFT, pozwalający łączyć oddziały w czwórki.

Luke

Firma: Blizzard Entertainment
Rok produkcji: 1994
Komputer: PC 386 4 MB, AWE32, General MIDI







WARCRAFT

Jest taktycznie

Gra, podobnie jak gazeta, nie powinna być przedatowana. Ma swój ściśle określony czas używalności. Szybki rozwój komputerów, prowadzi do pisanie coraz doskonalszych gier wykorzystujących większe możliwości maszyn. Dlatego „Utopia", będąca jedną z ciekawszych pozycji roku 1992, nie wytrzymuje konkurencji z produktami jej klasy napisanymi w zeszłym roku. Jedynym zatem powodem opisu na łamach TS jest pojawienie się jej w Polsce.

Cel strategiczny gry to stworzenie społeczeństwa zadowolonego z Twoich rządów. Co pod tym stwierdzeniem rozumiesz – decydujesz Ty. Jak widać idea gry jest zbliżona do „Sim City", cel również jednako rozmyty i niedookreślony, jednak otoczka i środki inne, a i akcenty rozłożone inaczej.

Zaginione światy

Przede wszystkim akcja rozgrywa się w przyszłości, a Twa kolonia nie może rozwijać się swobodnie – grożą jej Obce rasy. Dlatego pierwszym celem powinno być zlokalizowanie Obcych i zniszczenie ich miasta.

Wiedzie do tego długa droga wypełniona mrówczą pracą przy budowie kilkunastu typów zabudowań, produkcji czołgów i maszyn latających, pracą badawczą pozwalającą wprowadzać ulepszenia służące mieszkańcom kolonii oraz wojsku, wreszcie szukaniem i eksploatacją bogactw mineralnych. Nie należy zaniedbywać przy tym warunków socjalnych w jakich żyją i pracują mieszkańcy kolonii. Głód, brak tlenu, czy mieszkań prowadzi nie tylko do niezadowolenia, wyrażanego coraz mniejszym poparciem dla Twych poczynań, ale przede wszystkim do wymierania ludzi i braku siły roboczej zdolnej pracować na budowach, w laboratoriach czy fabrykach. Rozwój kolonii musi być na tyle szybki, by wyprzedzić konkurencję, która również nie próżnuje. Chcąc obserwować jej poczynania, należy wysłać szpiegów (przeznaczony na to specjalny fundusz), którzy co pewien czas przysyłają nam raporty.

Gdy w końcu uda nam się zebrać wystarczające siły, aby pokonać wrogą rasę mieszkającą za granicami naszej mapy, zauważamy z przykrością, iż TAM nic nie ma (a raczej są tylko nasze wojska ekspedycyjne), a zachęcanie nas do wybudowania kolonii na podbitych ziemiach jest nadużyciem zaufania gracza! No, może się trochę unioslem.

Gra podzielona jest na scenariusze, w których mierzymy się z coraz bardziej rozwiniętym umysłowo i przebiegłym wrogiem, ale jaki wróg by nie byl, jego świat nie istnieje, a mimo tego trzeba go odwiedzić i wroga zniszczyć – w coraz to krótszym czasie.

Po wyeliminowaniu wroga skupiamy się na podwyższaniu standardu życia w kolonii. Instrumentami są tu kontrola urodzin i budowa mieszkań (zapobieganie przeludnieniu), wznoszenie czegoś na kształt szklarni (żywność), utrzymanie dostatecznej ilości tlenu i zapewnienie godziwej rozrywki (zawody sportowe). Społeczność kolonii jest dość chimeryczna i nawet najmniejsze niepowodzenie może zaowocować sporym spadkiem zadowolenia. Jak w życiu.

Za i przeciw

Pomimo swej wiekowości „Utopia" zachowała pewne zalety. Należy do nich kompleksowe ujęcie sterowania społecznością. Połączono w niej bowiem typowy system tworzenia społeczeństwa z grą wojenną, dzięki czemu prócz celu symulacji, jakim jest osiągnięcie maksymalnego zadowolenia społeczeństwa z rządów gracza doszło zadanie wytropienia, opisania i zniszczenia wroga, co znacznie przyspiesza początkowe działania gracza nie pozwalając mu zasnąć przy kolejnej ogranizacji igrzysk czy budowie magazynów.

Samo wykonanie w obecnych czasach stanowi relikt myśli ludzkiej, którego nie powinniśmy wstydzić się przed potomnymi zastrzegając jednak, iż w roku 1994 udawało się robić gry o wiele bardziej zaawansowane technologicznie. W obsłudze gry najciekawszym rozwiązaniem jest zastosowanie markerów. Wszystkie wyprodukowane czołgi czy statki powietrzne odsyłamy do markerów, które ustawiliśmy wcześniej na mapie. Daje to złudzenie, iż nie kierujemy bezpośrednio każdą jednostką, a jedynie wydajemy rozkazy, które ona wykonuje. Markery są również przydatne przy oznaczaniu miejsc z nowo odkrytymi bogactwami mineralnymi.

Grafika dość słaba, muzyka nawet niezla, ale dla AdLiba i SB w wersji 2.0. Zwolennicy nieco subtelniejszych dźwięków z SB 16, AWE32, GUS-a czy Rolanda mogą się czuć obrażeni, ale były takie czasy, że o ich kartach niewiele osób wiedziało (o ile już istniały).

Ostatecznym argumentem w złożonej kwestii kupić czy nie kupić (oto jest pytanie!) jest cena. Niezbyt wysoka, trzeba przyznać, patrząc na ceny ostatnich hitów. I to właśnie decyduje, iż mówię – raczej tak.

Sir Haszak

Producent: Gremlin Interactive (d. Gremlin Graphics)
Dystrybutor: Licomp
Cena: 35 zł (350.000 starych zl)
Komputery, na których bieży: PC AT





UTOPIA

SELECT A BUILDING



04/12/2096 3451196 GR

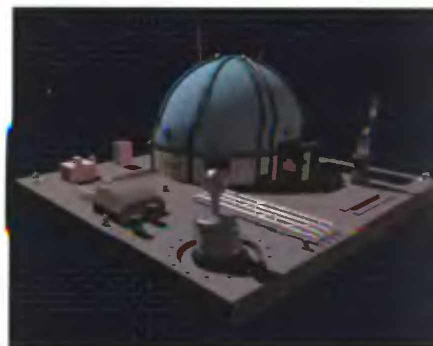
	TECH	REQD TECH	MAX TECH	VAC	MONTH PROD
ARMS LAB	40	40	40	0	40
CHEMICAL PLANT	50	50	50	0	175
MINE	100	100	320	0	450
SHIP YARD	80	80	80	0	0
TANK YARD	10	10	30	0	0
WORKSHOP	0	0	0	0	0
HOSPITAL	120	120	120	0	
LABORATORY	190	190	190	0	
SECURITY HQ	20	20	20	0	

CLICK TO ALTER DATA

NO FREE SPACE OUTSIDE A TANK YARD!

1 Utopia
2 Metal Marines

Metal Marines



Kto z łezką w oku wspomina „Dunę II", komu „Warcraft" wydaje się zbyt statyczny, ten z pewnością powinien sięgnąć po grę „Metal Marines". Posiada ona bowiem, prócz silnie zarysowanego wątku strategicznego, jedną ważną cechę – konieczność szybkiego ciągania myszy za ogon (omijając członków Greenpeace czy Ligi Ochrony Przyrody).

W połowie XXIII wieku ludzkość zafundowała sobie wojnę, w której głównym aktorem były pociski antymaterii . Wiele miast zniknęło z powierzchni Ziemi, a sama powierzchnia przypominała bardziej ser szwajcarski niż jakieś zwarte kontynenty. W tej to niezbyt zręcznej sytuacji Ziemię zaatakował niejaki Zorgeuf, chcąc by stała się częścią jego rozległego imperium. Twoje wojska, ostatnia nadzieja Ziemian, mają odeprzeć ataki wojsk Zorgeufa i zlikwidować bazy jego stronników, porozrzucane na wysepkach.

Do czego strzelać?

Grę podzielono na 20 misji o narastającym stopniu trudności. Mamy w nich za zadanie zniszczyć bazy przeciwnika zanim on zniszczy nasze. Do tego celu używamy broni zaczepnych: metal marine (rodzaj latającego robota bojowego), rakiet i pocisków antymaterii oraz obronnych: działek, stacji radarowych, pól minowych, wyrzutni pocisków przechwytujących, makiet baz, innych budynków pomocniczych pośrednio wpływających na walkę. Budowle te na początku każdego scenariusza są częściowo wzniesione; resztę rozplanowujemy i wznosimy sami. Wszystko co stawiamy kosztuje, dlatego nie należy lekceważyć wpływu ekonomii na szybkość budowy urządzeń otaczających naszą bazę – środki wpływają systematycznie, ale zawsze za wolno, jak na gust zaangażowanego gracza walczącego zażarcie z Zorgeufem.

A zaangażowanie jest niejako wymuszone, bowiem poza pierwszą misją (treningową zresztą), należy pilnie baczyć na to, co się robi i w jakiej kolejności. Akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym, więc pauzując grę (dla rozmasowania nadgarstków) nie jesteśmy w stanie nic zrobić poza przeskrolowaniem mapy i zajrzeniem do helpa, zresztą odpowiadającego na wszelkie pytania kogoś, kto pierwszy raz spotkał się z mindscape'owymi marynarzami.

Ponieważ wachlarz dostępnych broni jest dość kusy, a możliwość ich ulepszenia technicznego niewielka, cała zabawa w gruncie rzeczy sprowadza się do wymyślenia w jakiej kolejności, czym i co atakujemy pamiętając jednocześnie, iż przebiegły wróg na pohybel nam realizuje równie zgubny plan. Musimy więc nastawić się również na sprzątanie zgliszcz po wybuchach (jednym przejechaniem buldożera) i wznoszeniem w sprinterskim tempie nowych konstrukcji obronnych, zapewniających bezpieczeństwo naszym bazom.

Za szybko, za wolno

Trzeba przyznać, iż wykonanie jest świetne i to z kilku względów. Po pierwsze prostota pomysłu z wyspami zaoszczędziła pokonywania długiej drogi w poszukiwaniu przeciwnika. Co prawda na początku misji widzimy tylko wyspę, same zabudowania przeciwnika pozostają zaś niewidoczne, ale i tak oszczędzamy kilka chwil, trawionych zazwyczaj na przeszukiwanie hektarów mapy w poszukiwaniu celu dla pocisku (choć i to miało swój urok). Teraz wystarczy wysłać pocisk-zwiadowcę i w ten mało wyrafinowany sposób natychmiast dowiedzieć się, co wybuchło (takie nowoczesne rozpoznanie walką). Drugi plus nawiązujący do pierwszego, to podzielenie gry na niezależnie przewijane okna. Konsekwencją tego stało się wylatywanie pocisków poza ich ramki, co daje dość ciekawy i zaskakujący na pierwszy rzut oka efekt. Dość mocną stroną gry są muzyka i efekty dźwiękowe. Znajdziemy tu i świst pocisków, i odgłosy budowania, i wybuchy, i sygnał odlotu robota, słowem wszystkie dźwięki, których należałoby oczekiwać po tej grze.



Z niepokojących wad znalazłem trzy. Pierwsza to potraktowanie nonszalancko ekonomii (fundusze ni z gruchy, ni z pietruchy narastają; żeby na tej zasadzie u nas płacili!), druga – zbyt łatwo dostępna opcja buldozze (w ferworze walki łatwo przypadkowo coś sobie zrównać z ziemią) i zbyt duża szybkość gry w stosunku do szybkości jej działanie, co powoduje wykonanie nie tego rozkazu, który wydaliśmy i inne rzeczy, też irytujące (przyznam, że na 386 grać się prawie nie da, a na szybkim 486 SX/40 z szybką kartą graficzną z local busem gra działa ledwie poprawnie).

„Metal Marines" są godni polecenia. Oczywiście jeśli się posiada komputer w słusznej konfiguracji i refleks.

Sir Haszak

Producent: Mindscape
Rok produkcji: 1994
Komputery: PC 386 4 MB, Windows;
zalecane 486, 8 MB i SVGA LB

Jest taktycznie

Firma Koei, zajmująca się dotąd czasami średniowiecza i wcześniejszymi, skierowała swe zainteresowanie na historię najnowszą. Padło na II wojnę światową.

Graficznie i formalnie gra nawiązuje do „Ghengis Khana II". Mamy więc mapy lotniczą, taktyczną i trójwymiarowy plan bitwy. Wszystko zminiaturyzowane. Jednak akcja nie ma nawet pozorów ciągłości. Uczestniczymy w 6 bitwach nijak ze sobą nie powiązanych.

Scenariusze

Autorzy poszli w tym względzie na łatwiznę i wybrali bitwy najpopularniejsze i najczęściej spotykane w grach strategicznych. Walczymy więc we Francji w 1940 roku, na pustyni w 1942, pod Kurskiem w 1943, na plażach Normandii i w ośnieżonych Ardenach w 1944 i na przedpolach Berlina w 1945.

Po wybraniu scenariusza czytamy wprowadzenie do niego, określamy stronę, po której będziemy walczyć (to się nazywa samookreślenie), poziom trudności symulacji, rodzaj mapy, jaki ma być użyty (strategiczna i taktyczna) oraz deklarujemy chęć (lub niechęć) bezpośredniego dowodzenia bitwami.

Przygotowanie do walki

Na początku tworzymy swój sztab z generałów proponowanych przez program. Do obsadzenia mamy 7 stanowisk: głównodowodzącego, szefa sztabu, szefa służb spacjalnych i dowódców 4 dywizji (czasem 4. jest rezerwowa i do akcji wchodzi po pewnym czasie). Zanim dokonamy wyboru możemy zmienić współczynniki opisujące generalicję, tak by pasowały do naszej koncepcji kadrowej (warto przy tym patrzeć na składy dywizji).

Jednostki

Po dobraniu wodzów ukazuje się mapa, a na niej żetony. Każdy z nich składa się z symbolu (rodzaj wojsk przeważających w danej dywizji) i numeru (pierwsza cyfra oznacza dywizję, druga numer oddziału). W pierwszym oddziale każdej dywizji znajduje się dowództwo, co jest dość ważną informacją w kontekście działań sabotażowych, o których napiszę dalej. Przy oddziale odznaczonym symbolem 11 porusza się także cały sztab armii.

Domyślnie wszystkie dywizje są pod komendą dowódcy armii, czyli Twoją. Jeśli jednak uważasz, że masz za dużo na głowie i masz zaufanie do któregoś z dowódców dywizji (wysokie współczynniki dowodzenia oraz posługiwania się rodzajem broni dominującym w jego dywizji), możesz mu wydać rozkaz, by sam się martwił o swoje pozycje.

Sprzęt, w jaki wyposażone są oddziały, zależy od scenariusza. W kolejnych scenariuszach jesteśmy informowani o zbudowaniu nowej, świetnej broni (zazwyczaj tylko nieco lepszej od posiadanej). Poszczególne typy broni scharakteryzowane są przez czas potrzebny do przygotowania ataku, siłę ataku i obrony, szybkość poruszania się, zasięg poruszania się i ostrzału.

Typów jednostek jest sporo: piechota, piechota zmechanizowana, czołgi, artyleria polowa, artyleria ppanc. i plot, służby logistyczne i inżynieryjne. Do dyspozycji mamy ponadto znajdujące się przy sztabie armii wojska spadochronowe i bombowce wykorzystywane także do zrzutów zaopatrzenia. Każda z jednostek opisana jest poprzez rozkaz, jaki wykonuje, kwadrat na mapie, do którego zmierza, zmęczenie, zapasy paliwa, amunicji i żywności oraz morale zależne od powodzenia w walce. Gdy zmęczenie przekroczy 75 punktów oddział zaczyna odmawiać wykonywania rozkazów i należy mu dać odpocząć. Brak żywności powoduje ignorowanie wszystkich naszych rozkazów z rozkazem odpoczęcia włącznie.

Mapa

Prócz jednostek na mapie znajdują się miasta, zazwyczaj kryjące zaopatrzenie (można łatwo sprawdzić, co się w nich mieści). Zaznaczone na mapie góry lub miasto informuje, iż zaznaczony teren przeważa w danym kwadracie.

Na mapie dostajemy również informację, czy nasza jednostka gotowa jest już do ataku, obrony czy też odpoczywa. Podobnych informacji nie dostajemy o przeciwniku (tylko częściowe i z innych źródeł; zresztą jak nas ktoś zaatakuje to i tak poczujemy).

Bitwy taktyczne

Po zaatakowaniu jednostki przeciwnika przenosimy się na niby-trójwymiarową mapę bitwy. Jeśli to my napadamy, musimy rozstawić swe wojska w ciemno. Obrońca rozmieszcza oddziały widząc pozycje napastnika.

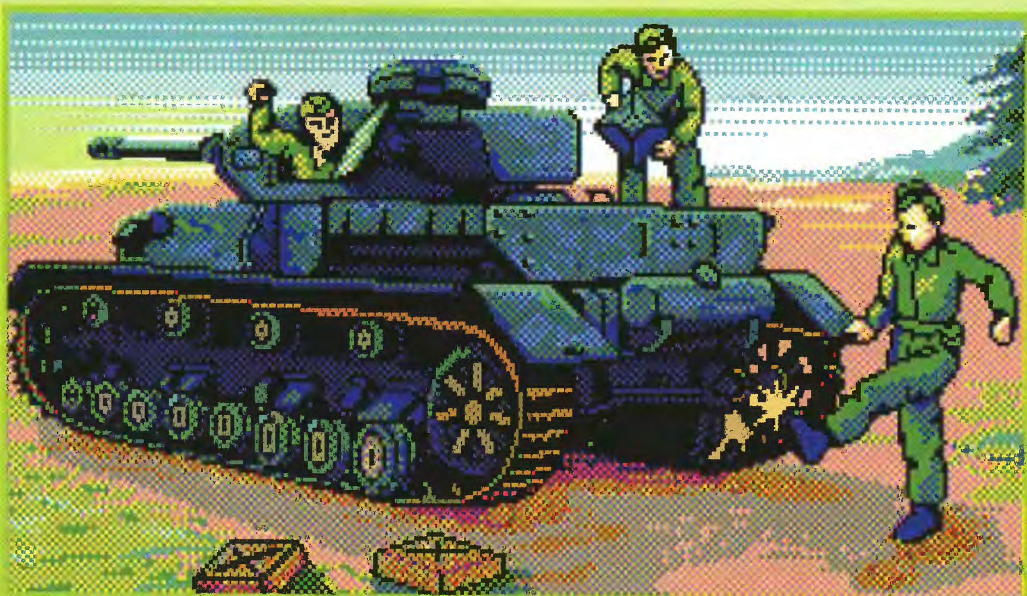
Pole bitwy wygląda różnie. Możemy walczyć nad rzeką, w górach, w mieście, gdzie znajdują się bunkry (piechota może wchodzić do bunkrów lub domów; jeśli się broni w bunkrze najpierw ginie jego załoga, dopiero później ponoszą straty pozostali żołnierze, choć od początku mogą ostrzeliwać wroga). Przeważają jednak równiny.

Walka trwa 10 tur i sprowadza się do podejścia do oddziałów przeciwnika i strzelaniu tak długo, aż zniknie (ucieknie z kwadratu lub z tego świata). Zabawa jest tym ciekawsza, iż pole bitwy obejmuje nie tylko kwadrat, gdzie zaatakowaliśmy wroga, ale i 8 kwadratów sąsiednich. Atakując więc oddział przeciwnika stojący w sąsiedztwie innych wrogich oddziałów musimy brać pod uwagę, że nieprzygotowane do walki jednostki z sąsiednich kwadratów po pewnym czasie (nie więcej niż 5 tur) wejdą do walki i dadzą nam wycisk. Za atakiem może przemówić nieprzygotowanie nieprzyja-





Operation



1 Operation Europe





ciela do obrony. Będziemy mieli wtedy czas go ostrzelać zupełnie bezkarnie (przygotowując się do bitwy nie może się ruszać i walczyć), a następnie zbiec z miejsca zdarzenia. Warto wiedzieć, iż jednostki na polu bitwy nie poruszają się na ukos (przeciwnika można okrążyć już 4 jednostkami, a jest to najskuteczniejszy sposób eksterminacji przy przewadze własnych wojsk).

Jeśli walka nie rozstrzygnie się w trakcie 10 tur (wojska przeciwników nadal są na placu boju) następuje zawieszenie broni i walka jest kontynuowana w następnej turze gry.

Co można napsuć

1. Oddziały specjalne – wiążą się z nimi najprzyjemniejsze operacje: wywiad (informacje dotyczące jednostki przeciwnika), odcięcie linii zaopatrzenia, sabotaż (zniszczenie magazynów we wskazanym mieście), napad na daną jednostkę lub miasto (celem jest zniszczenie siły żywej przeciwnika, zabicie dowódców lub zniszczenie zapasów; jedyna możliwość pozbycia się wysokich dowódców wroga) i zabójstwo (pozbycie się zbyt dobrego, Twoim zdaniem, dowódcy przeciwnika). Zawsze jesteśmy informowani, ile czasu potrzeba na wykonanie zadania. Operacje mogą być nieudane (zaraz po nieudanej misji nie należy atakować po raz drugi tego samego celu – czeka nas tylko strata czasu i odmowa wykonania operacji). Pamiętać, by przez cały czas było wykonywane jakieś zadanie.



2. Przygotowanie jednostki do działania – warto zdecydować się czy jednostka w najbliższym czasie będzie się bronić czy atakować i wydać odpowiednie rozkazy. W momencie ataku nieprzygotowana jednostka nie może brać udziału w bitwie, przez co wzrasta szansa na zniszczenie jej zanim wejdzie do walki. Trzeba także kontrolować poziom zaopatrzenia jednostek, by nie przestały się np. bronić z braku amunicji.

3. Lotnictwo – miasta bombardować dużymi zespołami (10-20 samolotów), jednostki mniejszymi; spadochroniarzy nie zrzucać zbyt blisko stanowisk przeciwnika, bo ponoszą większe straty; zrzuty żywności przygotowywać tak duże, jak potrzebuje jednostka, dla której są przeznaczone – oszczędzisz w ten sposób czasu.

4. Saperzy – najskuteczniejszy typ wojsk obronnych. Postawione przez nich pola minowe są nie do przejścia (pamiętać należy, że po mapie strategicznej oddziały mogą poruszać się na ukos).



Europe





5. Uzupełnienia – możemy domagać się całych regimentów lub pojedynczych batalionów do obrony wskazanego miasta. Często spotkamy się z odmową z różnych przyczyn, ale nie należy się zrażać – cały czas powinniśmy ponawiać żądania; nieproszący nie mają racji.

Ocena

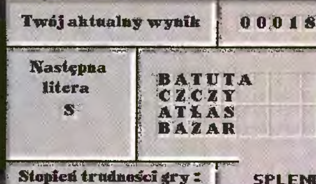
Twórcy „Operation Europe" nie ustrzegli się paru błędów, z których jeden jest absolutnym kuriozum. Po położeniu pola minowego przez saperów żadna jednostka nie może przejść przez zaminowany kwadrat. Jeśli nań wdepnie, ponosi straty i musi się cofnąć. Co więcej położone pole minowe nie może być rozbrojone przez przeciwnika. Kompletny nonsens! Do grzechów programu dopisałbym niezbyt oryginalny dobór scenariuszy, mapę lotniczą przeznaczoną dla posiadaczy mikroskopu i brak możliwości aktywnego zwalczania samolotów przeciwnika (skoro są bombowce, gdzie lotnictwo myśliwskie?). Grafika generalnie nie zachwyca, ale niektóre jej elementy się bronią (dobrze rozmieszczone informacje o jednostkach, nieźle zrobione miasta, choć trójwymiarowość zbyt często oznacza chowanie się jednostek za domy).

Atutami gry są z pewnością dość realistyczne kłopoty ze ściągnięciem posiłków (i odmowy ich przysłania), choć zbyt częste prośby przy dość stabilnej sytuacji na froncie powinny być jakoś karane (za panikarstwo), wprowadzenie operacji specjalnych, które bardzo ubarwiają grę (mimo tego, iż na szczeblu armii raczej się ich nie prowadzi), wygodnie rozwiązany upływ czasu (tury będące godzinami; można na końcu tury podać, za ile godzin będziemy chcieli wydać następne rozkazy).

Słowem nie można jednoznacznie ocenić „Operation Europe". Wydaje się jednak, iż strategdzy powinni w niej znaleźć coś dla siebie.

Sir Haszak

Producent: Koei Software
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których pełznie: PC 386 4 MB



I.Q. Master



ra „I.Q. Master”, pomimo niezbyt swojsko brzmiącego tytułu, jest polskim produktem. Z tego względu postanowiłem się jej bliżej przyjrzeć, chociaż pamięta ona rok '92. Innym czynnikiem nastawiającym mnie do niej sceptycznie było to, że gra ta miała być kolejną przeróbką „TETRISA”. Jednak po bliższym przyjrzeniu się temu programowi wyzbyłem się wszelkich uprzedzeń, co do jego jakości. „I.Q. MASTER” z koncepcją „TETRISA” ma w rzeczywistości niewiele wspólnego. Rozgrywkę prowadzimy w okienku, na którego spód spadają klocki. W omawianym przypadku wszystkie mają ten sam kształt kwadratów jeden na jeden. W nie wpisana jest jakaś litera, znak zapytania lub bomba. Znak zapytania zastępuje dowolną literę, a bomba powoduje detonację jednego klocka. Klocki nie opadają od razu na dno studni, lecz zatrzymują się kilka poziomów wyżej. Następne klocki opadające w tym samym pionie powodują osunięcie się ich poprzednika o jeden, a same zajmują jego miejsce. Jeżeli klocki w danym pionie dotykają dna, to spadające znaki lokowane są narastająco. Istnieją dwa stopnie trudności gry – trening i turniej. W tym pierwszym przypadku z boku studni umieszczone jest okno zawierające wyrazy, które należy ułożyć ze spadających liter. Po ułożeniu górnego i najwyżej punktowanego wyrazu pojawia nam się jego wytłumaczenie. Dolny wyraz jest najkrótszy i najmniej punktowany. Podczas turnieju podawane jest nam tylko hasło. Wyraz odgadnąć musimy sami. Gra powoduje utrwalenie się w pamięci pisowni wyrazów oraz rozszerzenie słownictwa. W jej wersji na PC-ety istnieje możliwość zastąpienia dostępnego słownika stworzonym przez siebie, np. obcojęzycznym. Zapewnia to dużą elastyczność „I.Q. MASTERA” oraz to, że gra ta nie znudzi się przez dłuższy czas.

Bryś

TESSERAE



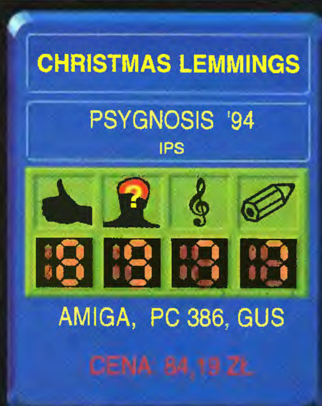
Ostatnio w Polsce ukazała się gra Tesserae opublikowana przez coraz znaną firmę „Gametek”. Jest to całkiem przyjemna gra logiczna przeznaczona dla jednego gracza. Rozgrywkę prowadzimy na jednej z dziewięciu różniących się kształtem tablic. Możemy także na zasadach turnieju próbować po kolei rozwiązać każdą z nich. Początkowo tablica zapełniona jest różnokolorowymi kafelkami. Twoim zadaniem jest zmienić ten stan. Na planszy pozostać ma tylko jeden kwadrat. Przy tym im mniej ruchów wykonasz, tym wyżej Twój wysiłek zostanie oceniony.

Zasady poruszania się są stosunkowo skomplikowane. Ruch polega, podobnie jak w warcabach, na zbiciu kafelka poprzez jego przeskoczenie. Podstawowych kwadratów jest trzy. Każdy jest w innym kolorze i ma inny wzór namalowany na sobie: kółko, krzyżyk i kwadrat. Te kafelki mogą nakładać się na siebie tworząc inne o wypadkowych kolorach i wzorach. Z wyglądem kafelka łączą się oczywiście restrykcje co do wykonywanych przez niego ruchów. W przyswojeniu reguł pomocny jest komputer, który zawsze przed wykonaniem ruchu wskazuje wszystkie możliwe posunięcia danym pionem. Kolejnym udogodnieniem dla gracza jest możliwość cofnięcia dowolnej liczby ruchów.

W opakowaniu prócz gry znajduje się instrukcja w języku polskim. Instrukcja w języku angielskim jest dostępna po uruchomieniu gry, jako opcja programu. Ciekawostką może być fakt, że na dyskietce instalacyjnej znajdują się dwa kody, jeden przeznaczony do uruchomienia gry w DOS-ie, a drugi do odpalenia jej pod okienkami. Lubiący tego typu gry nie powinni się zawieść.

Bryś

Christmas Lemmings



Firma Psygnosis ma w zwyczaju robić prezent pod choinkę wielbicielom lemingów. W tym roku uczyniła to wypuszczając na rynek w okresie świątecznym grę „Christmas Lemmings '94”. Ci, którzy nie mieli przyjemności grać w jej prekursorkę z '93 roku będą zadowoleni podwójnie z nabycia najnowszej wersji. Świąteczne lemingi prócz nowych 32 leveli zawierają także 32 stare z '93 roku.



Levele są podzielone na cztery kategorie po 16 poziomów. Dwie nowe kategorie to Frost i Hail, a pozostałe bonusowe to Flurry i Blitz. Trudniejszymi kategoriami są z założenia Hail i Blitz, lecz kategorie Blitz i Flurry też sprawiają sporo kłopotu. W każdym razie ja musiałem się trochę pomęczyć nim przeszedłem wszystkie „łatwiejsze” levele. Ponieważ tak się akurat składa, że święta są w zimie, więc w Christmas Lemmings wystrój plansz charakterem odzwierciedla ten mroźny typ aury. Pełno jest sopli, śnieg wala się dokoła. Nastrój gry jest iście świąteczny. Lemingi są ubrane odpowiednio na tę okazję. Wszystkie drepczą w strojach Świętego Mikołaja. Chyba nawet bałwanom udziela się ten nastrój, ponieważ podskakują sobie z radości. Obrazu dopełniają inne świąteczne gadżety porozrzucane po kątach. Ogólnie rzecz biorąc można przy tej grze przyjemnie spędzić wiele chwil. Do zakupu tej gry zachęcać powinno ładnie wykonane w formie prezentu pudełko oraz przede wszystkim fakt, że w dołączonej instrukcji znajduje się kilka przydatnych porad od autorów.



Bryś



Bridge Olympiad

Przez ostatni rok pojawiło się parę programów brydżowych zasługujących na uwagę. Pomimo pewnych różnic w sile gry, wszystkie dawały możność zmierzenia się w grze robrowej („Omar Sharif", „Grand Slam Bridge II") bądź mini-meczu dwóch drużyn („Bridge Baron"). Dlatego tak bardzo mnie zainteresowała gra „Bridge Olympiad", posiadająca obok typowej rozgrzewki brydżowej (Practice) i kółka (Rubber) także pełnokrwisty turniej drużynowy, gdzie do rozegrania mamy 8-rozdaniowe mecze z 7 drużynami.





Na początku dobieramy partnerów do 4-osobowej drużyny, w której mamy gwarantowane miejsce. Skład dobieramy analizując 4 cechy partnerów: siłę licytacji, siłę rozgrywki, agresywność i skłonność do blefowania. Przed rozpoczęciem gry powinniśmy ustalić też, w jakim systemie licytujemy (naturalny, amerykański lub Precision), oraz wybrać dodatkowe konwencje, które chcemy stosować w licytacji (n.in. słabe dwa, transfery, 3 BA z długim młodszym kolorem).



Gra w meczu polega na rozegraniu rozdania przez nas, a następnie przez komputer. Porównanie liczby punktów w notacji międzynarodowej z obu rozgrywek i przeliczenie ich na punkty meczowe (IMP) daje wynik ostateczny wpisywany do tabeli. W trakcie rozdania możemy podejrzeć wynik całego meczu i dotychczasowy przebieg rozdania. Wynik końcowy meczu wpisywany jest do końcowej tabeli turnieju. Podawana jest w niej także aktualna suma punktów zdobytych przez poszczególne drużyny, jak również zajmowane przez nie miejsca.

Wszystko wyglądałoby naprawdę pięknie, gdyby nie sposób gry komputera. Nazywanie jego wyczynów faulowaniem byłoby obrazą dla wszystkich graczy stosujących podczas rozgrywek brydżowych mniejsze lub większe kanty. Otóż potrafi on niezwykle celnie impasować, łapać singlowe króle za impasem (przy podziale 4-1), oraz odpuszczać na drugim stole, gdy na naszym się wygłupiliśmy grając na przykład nie idącego szlemika (na drugim stole komputer nie dopada nawet wykładanej końcówki). Po co więc podział na pokój zamknięty i otwarty, jeśli komputer zachowuje się tak, jakby znał wynik? Poza tym podziały należą do tych nieortodoksyjnych, bowiem częściej można spotkać kolor dzielący się 4-1 niż 3-2, a szczególnie ulubionymi podziałami są 4-0, 5-0 i 6-0 (częstość ich występowania nie ma nic wspólnego z rzeczywistym prawdopodobieństwem), co wkurza zwlaszcza przy dopadnięciu szansownej na pierwszy rzut oka gry premiowej czy końcówki.

„Bridge Olympiad" jest przykładem jak świetny pomysł może zostać źle zrealizowany. O olimpiadzie trzeba jak najszybciej zapomnieć, bo grać w to się nie da.

Sir Haszak



KAJKO I KOKOSZ

W numerze listopadowym (TS 32/11) nasz duecik Starszych Panów był łaskaw zapowiedzieć tę grę na podstawie pseudowywiadu z członkiem grupy „Seven Stars". Jak pamiętacie, było w tym tekście wiele nadziei, marzeń, wrażeń – skonfrontujmy je z rzeczywistością. Ale najpierw legenda...

Niezastąpiony starszy wazeliniarz (stopień) Kapral (imię) dzięki jego choremu umysłowi obmyślił kolejny plan unicestwienia Mirmilowa. Jak to zwykle bywa z perfidnymi planami – potrzeba wykonawcy. W wyniku najdoskonalszego systemu selekcji ochotników, Oferma „zgłosił" się do uczestnictwa w akcji. A zadanie było całkiem proste – musiał się zakraść



do wioski i zatruć wodę w studni. O dziwo udało się mu to, lecz utrata odzienia wierzchniego spowodowała, że jego status w jednostce określono jako „MIA". A gród Mirmiła zamarł ze strachu. Tylko dwóch śmiałków może pomóc – Kajko i Kokosz. Pierwszy inteligentny i pomysłowy, drugi...piękny i młody.

Zaczynasz grę stojąc przed progiem chatki obu bohaterów. Poruszasz wybraną postać przy pomocy myszy. Aby zmienić Kajka na Kokosza lub na odwrót trzeba nacisnąć spację. Animacja bohaterów trochę mnie zawiodła – ich ruchy są „kanciaste", często postać idzie dalej niż się wskazało kursorem, bądź zatrzymuje w pół drogi.



Po naciśnięciu prawego klawisza myszy pokazuje się menu z opcjami gry, czynnościami wykonywanymi przez Kajka i Kokosza, oraz ich ekwipunkiem. Przy okazji chciałbym zauważyć, że nie ma w menu możliwości zmiany trudności gry, wbrew zapowiedzi jednego z autorów „KiK". Czyżby słomiany zapał?

Próbując określić typ gry, jaki reprezentuje „KiK" można go porównać do „Monkey Island", „Goblins" i innych przygodówek z klasycznym interfejsem użytkownika. Jednak nawet weterani adventure'ów mogą konkurować z produktem grupy" Seven Stars". Wydaje mi się, że mimo to nie ma się czym martwić, ani o co obrażać. W końcu autorzy zapowiadali następne części gry i myślę, że to kwestia czasu, aby dopracować szczegóły i dodać więcej humoru, a przede wszystkim możliwości wykonywanych czynności (bez względu na ich znaczenie w dojściu do celu gry). Aktualnie jest tak, że jedynie akcje, które mają wpływ na dalszy przebieg fabuły są opatrzone komentarzem, bądź animacją. Dobrym wzorem, choć na pewno nie ideałem może być wspomniana już gra „Goblins". To tyle o zamiarach i wynikach.

Dla tych, którzy mają na początku problemy z rozwiązaniem zagadek w „KiK" podaję pomocną dłoń (potem rozpędzicie się i będzie łatwiej): Wejdź do chatki i zabierz nóż ze stołu i siekierę. Za jej pomocą bez wahania porąb miotłę. Po szybkim, precyzyjnym ciosie zostanie Ci pęk gałązek i kij od miotły. Kijem zdejmij róg z trofeum oraz kółko z jego nosa. Gałęzie wrzuć do paleniska, a ogień rozpali się. Wyjdź z domku, zbierz jedną różę, a nożem (koniecznie!) zetnij wiesiolek. Dojdź do chaty Mirmiła. Przed progiem stać będzie jego małżonka, Lubawa. Jeśli nie chcesz poczuć na własnej skórze wałka o miedzianej powłoce, nabijanego ćwiekami z mitrylu radziłbym podarować jej różę i dopiero zabrać się do haniebnych czynów. Zainteresuj się wszystkim, co jest na sznurku i dzbanem... Teraz umknij z powrotem do swojej chatki, wrzuć do kotła ziele i rękawicę. Skieruj się do bramy grodu. Zadumę twardo myślącego strażnika przerwiesz rogiem (tylko Kokosz to potrafi), a ponaglisz go dzbankiem. Po wyjściu z osady ujrzysz dwóch jegomości w żelaznych kaftanach bezpieczeństwa. Rękawica siły zakończy zwadę. Gotowy do aktu męskiego Oferma nawet obdarowany jedną z części garderoby wykaże objawy choroby okopowej...

Gra rzeczywiście opatrzona jest grafiką autorstwa Janusza Christy – ta sama kreska, co w komiksach. Tyle tylko, że przygodówka to nie komiks i nie można o tym zapominać (to oczywiście uwaga do animatorów).

Do strony muzycznej nie mam żadnych uwag, wręcz przeciwnie – XTD pokazał, że nie na darmo te lata włożone w scenę. Nie wiem za to, kto odpowiada za dźwięk, (być może, że również On), ale trudno nie zwrócić uwagi na pisk i szumiące sample przeszkadzające w grze. Być może to wina wadliwego dysku, ale dlaczego akurat tego, który został przekazany naszej redakcji. Ten defekt utrudnia mi obiektywnie ocenić poziom partii dźwiękowej, dlatego trochę niższa ocena.

Program ten został z góry obliczony na sukces dzięki popularności komiksów Janusza Christy. I słusznie, choć szkoda trochę, że nie spełnił może wszystkich oczekiwań graczy. Pocieszające jest jednak to, że z „KiK" nie zrobiono strzelanki lub platformówki. Czekam na „KiK" w wersji RPG...

DAEMON

KAJKO I KOKOSZ

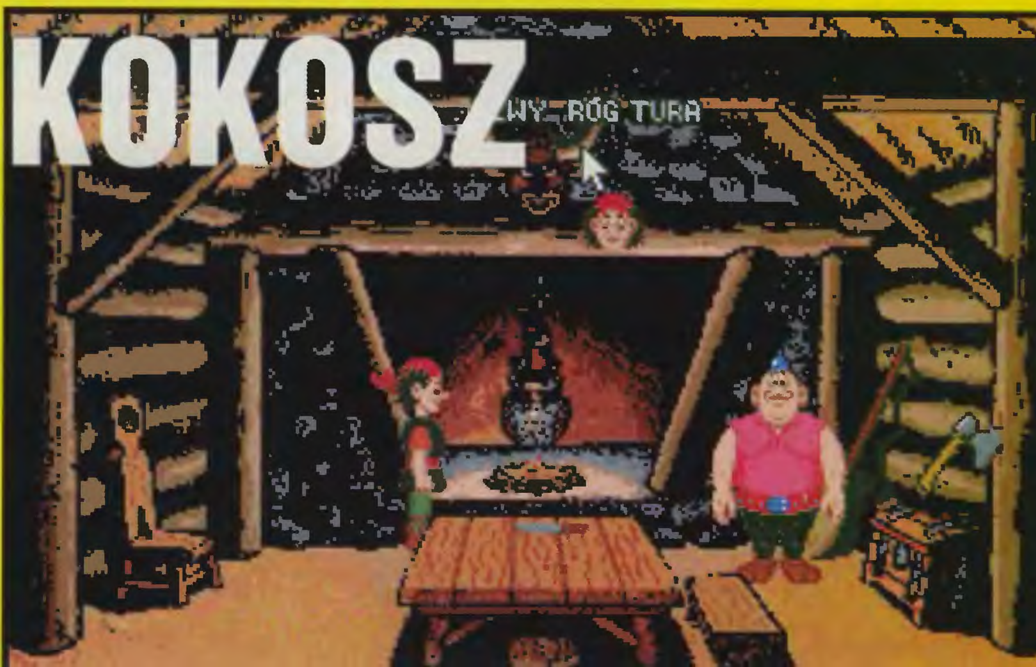
SEVEN STARS '94

10	8	6	8

AMIGA 1 MB, PC VGA

CENA: 35,00 ZŁ





F1 Tornado

Tym razem mądre głowy z Zeppelin Games wzięły się za zbezczeszczenie dobrego imienia jednego z najsłynniejszych pionowzlotów – F1 Tornado. Bo jak Inaczej można określić tą grę? Z doskonałego materiału na symulator zrobiono żałosną strzelankę.

Gra sprowadza się do umiejętnego strzelania do wrogich samolotów i unikania obrony przeciwlotniczej. Wykorzystano widok z kabiny, a raczej z przodu samolotu, gdyż nawet śladu kokpitu nie zauważyłem. Od czasu do czasu można zregenerować samolot, bądź zatankować w wyjątkowo nierealistyczny sposób. Mlanowicie kwadraty oznaczone Ilterami „X" i „F", wiszące w powietrzu mają zobrazować punkt naprawczy i samolot- tankowiec. Do eliminowania wroga służy działko i rakiety, ale różnicy między jednym a drugIm nie widać. Po naprowadzeniu samolotu na elektroniczny celownlk można strzelać. Niezależnie od broni jeden strzał wystarczy...

Podejrzewam, że gra ma kilka poziomów, lub tak było w zamierzeniu autorów. Jednak po pokonaniu wszystkich nieprzyjacielskich samolotów i obejrzeniu napisu „Well Done" ponownie rozpoczynałem poziom pierwszy. Zapewniam, że przeszedłem poziom bez straty życia i nie ulega wątpliwości, że ukonczyłem go, tym bardziej, że dokonałem tego kilka razy z rzędu. Nie wiem jak inni, ale nie lubię takich numerów.

Grafika i inne elementy, które w strzelankach są szczególnie ważne są na poziomie „Tomahawka" na Spectrum. Ale jakoś ten drugi bardziej przypadł mi do gustu. I wtedy, i dzisiaj. Ktoś powie – przecież „Tornado" ma wypełnianą wektorówkę. Ale ja odpowiem: „Tomahawk" za to nie wypełniane, ale drzewa, góry, lotniska, czołgi, działka...

F1 TORNADO
ZEPPELIN GAMES '92
L. K. AVALON



AMIGA 1 MB

F1 Tornado to wielka pomyłka. Mogłaby nią nie być, jeśli dopracowano by kilka ważnych części składowych. Myślę, że po poprawieniu ich, gra wyglądałaby inaczej i byłaby możliwa do zagranla. Póki co, trzeba się przemóc, żeby nią ruszyć – a nie o to chyba chodzi?

DAEMON



BLINKY'S SCARY SCHOOL

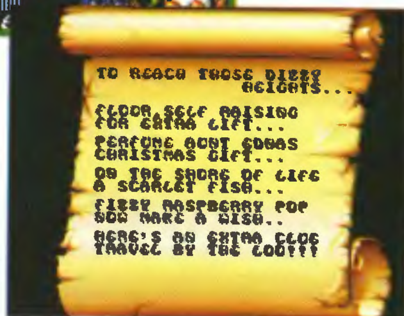
Co drzemie w umyśle ducha (poza chęcią szczękania łańcuchami i wycia o północy)? Nie wiem. W każdym razie takim jednym w prześcieradle możesz podziałać w grze „Blinky's Scary School". Ktoś kto lubił stare przygodówki na Ataraki, Spectrumy i inne antyczne meble, ta mu się... nie spodoba. Chyba, że ogarnie go nostalgia, ona potrafi wszystko. Ale nie o tym dzisiaj.

Do adepta uczelni dla duchów należy wybadanie starego zamczyska pod względem akustyki, metrażu i ewentualnych współlokatorów. Zamczysko jest nie byle jakie, było pod obserwacją od kilku miesięcy. Tym bardziej więc zadanie musi zostać wykonane bezbłędnie. Jeśli zawiedziesz – będziesz repetował szkołę przez następne 100 lat (znowu ta demonologia, zmora uczniów). Poza zwiedzaniem komnat będziesz musiał zbierać przedmioty porozrzucane tu i ówdzie – ale nie wszystkie a jedynie te umieszczone w wierszu zapisanym na pergaminie. Gdy znajdziesz je – wrzuć wszystkie do magicznego kotła.



Na pierwszym poziomie zwraca uwagę na rolki...papieru toaletowego, które dzięki lekko absurdalnemu pomysłowi autora gry pozwalają na teleportację. Nie muszę już nawet mówić co służy za teleport. Natomiast do kotła wrzucić musisz napój gazowany, perfumy, rybę i worek mąki.

Mimo moich najszczerszych chęci „BSS" nie ma żadnych walorów graficznych, no może poza oczywistym, że wogóle zadbano o stronę wizualną. Jednak zupełnie zakpiono sobie z lepszych lub gorszych, ale możliwości muzycznych Amigi. Poza pojedynczymi dźwiękami i początkową melodią nie słychać niczego, co dałoby choć iskrę nadziei dla gry.



BLINKY'S SCARY SCHOOL
ZEPPELIN GAMES '92
L. K. AVALON



AMIGA

Pomysł i ogólne wrażenie gry jest niestety przygnębiające. Na pewno znajdzie się ktoś, komu spodoba się „BSS", ale nie mnie. Nawet za najtańszą cenę.

DAEMON

Żmija





„Polskie Systemy Informatyczne, S.A." – to jest nazwa, nie? Wspomniana firma uczyniła właśnie pierwszy krok na scenie polskiego oprogramowania rozrywkowego. I trzeba do razu powiedzieć, że dobrze się stało. Bowiem „Żmija" (tak nazywa się ten debiutancki program) jest grą co najmniej dobrą.

Już samo pudełko (wraz z mikroinstrukcją w środku) mile rzuca odbiorcę na ziemię: kumulacja zabawnych tekstów jest niesamowita, autor, pan Maciej Janiec (pozdrawiamy i gratulujemy) jest zdewiowany w kierunku Pythonowskim – slowem obśmialiśmy się setnie, lepiej niż przy najlepszych joke'ach w grach „Sierry" i nieporównywalnie z cienkimi żarcikami innych zachodnich autorów nieudolnie tłumaczonymi w polskich instrukcjach. W środku pudełka, zgodnie z informacją na nim, jest wąż – dość długi, gumowy (nie ogrodniczy, tylko taka zabaweczka), nawet ładny. Szkoda tylko, że samo pudełko nie jest wykonane z lepszego kartonu – czyżby ktoś miał węża w kieszeni?

Gra (zoo-logiczno-labiryntowa, jak piszą autorzy) traktuje o przygodach pewnej żmii. Owa żmija znajduje się w labiryncie. Aby go opuścić, musi zeżreć określoną liczbę jabłek i dotrzeć do wyjścia. Zadanie nie jest łatwe, bo gad z każdym krokiem wydłuża się i nie może stanąć dwukrotnie w danym miejscu. Całość ubarwiają dodatki: sprężyny, umożliwiające pojedyńczy przeskok nad odwłokiem, odżywki odchudzające żmiję do 1 pola, prociski (trzeba nimi trafić bombę, aby wybuchła), słabsze kawałki muru, przesuwalne kulki i inne wynalazki. Przegryzienie się przez wszystkie komnaty (a jest ich 70) nie jest rzeczą prostą, wymaga dobrze wygimnastykowanego umysłu i cierpliwości – ale gra wciąga. Dobrym pomysłem jest nieograniczona liczba żyć i możliwość zaatakowania od razu dowolnej, nawet końcowej, komnaty – „precz ze stresem" (znów cytat z instrukcji) – gra nie jest strzelanką, nie ma potrzeby mozolnie drapać się „na top" poziom po poziomie.



Całość jest bezbłędnie opracowana graficznie: znakomite, ray-trace'owane rysuneczki w tle, ladniutka animacja w prawym dolnym rogu ekranu. Muzyki nie stwierdzono, ale efekty dźwiękowe są przyzwoite i w dużej ilości. Kolejnym atutem gry jest cena (19 zł) – to absolutne minimum, jak za tak opakowany i dopracowany produkt. Tak więc, z uwagą oczekujemy na kolejne produkty PSI – bo „Żmija" jest naprawdę dobra i godna nabycia. Szkoda, że dotarła do nas tak późno, bo z pewnością miałaby szansę w konkursie na najlepszą grę roku (a tak poczeka do przyszłego).

Alex & Gawron

Santa's Xmas Caper



(...) Święty Mikołaj jest postacią tradycyjnie łączoną ze świętami Bożego Narodzenia. Ten podstarzały brodaty osobnik z krzywą lagą i worem na plecach ma jakoby spuszczać się w porach nocnych kominem do mieszkań i pozostawiać w nich prezenty, bądź opcjonalnie rózgi. Te ostatnie przedmioty mają być przeznaczone wyłącznie dla złych dzieci, co w kontekście rosnącej ostatnio popularności kijów baseballowych i innych tego typu urządzeń (symbolizowanych w legendzie właśnie przez owe rózgi) sprawia, że teoria o rzekomym pozytywnym wpływie wywieranym na dzieci przez domniemanego Świętego raz na zawsze bierze w łeb. Jednocześnie, biorąc pod uwagę wiotkość wszelkich dowodów na jego istnienie, z całą bezwzględnością należy Świętego Mikołaja zaklasyfikować do grupy stworzeń legendarnych, takich jak bociany przynoszące dzieci, krasnoludki załatwiające potrzeby fizjologiczne do mleka czy korektor tekstów w czasopiśmie „Top Secret". (...)

Jednak stare zabobony są wciąż silne zakorzenione w naszym społeczeństwie (i niestety nie tylko w naszym), czego przykładem jest tworzenie tzw. gier komputerowych mających za bohatera osobnika, którego od dziś nazywajmy swojsko Panem Mikołajem. Przykładem takiego programu jest „Santa's Xmas Caper", gra wydana zresztą zupełnie niedawno. (...)



Wchodząc dokładniej w temat, musimy stwierdzić, iż owa gra jest reprezentantką tzw. „platformówek". Gracz, kierując postacią samego Pana Mikołaja, musi odnaleźć prezenty, rzekomo zgubione przez niego w efekcie potknięcia wiatru i czegoś tam jeszcze (w gruncie rzeczy te grubymi nićmi szyte kłamstwa mają ukryć, iż Pan Mikołaj niosąc prezenty bronił się przed tęgim mrozem za pomocą starodawnych, acz niezmiennie skutecznych wyciągów z żyta). Aby było trudniej, Pan Mikołaj jest atakowany przez rozmaite poczciwe stworzenia, które z godną pochwały ochotą pragną zniszczyć tego odmieńca.



Aby sprawy wyjaśnić do końca, zaznaczmy, że Pan Mikołaj ujawnia w grze swą agresywną naturę, mianowicie atakuje on swoich przeciwników za pomocą śnieżek, które na szczęście nie są ich w stanie zabić, ale niestety mrożą na czas jakiś. Dodatkowo, wspomniany antybohater napotyka trudności terenowe, mianowicie może poruszać się wyłącznie po dachach, zaś wszelki upadek poniżej ich poziomu kończy się ciężkim poturbowaniem i zgonem na sztachetach dachów. (owacje przechodzące w chóralny śpiew „Sto Lat!") (...)

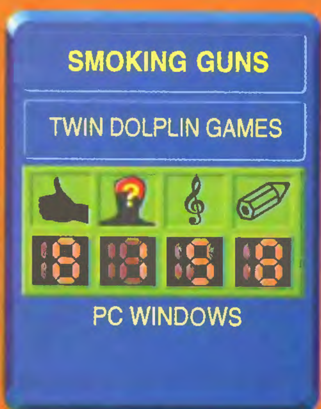
Jak twierdzą nasi wybitni eksperci w dziedzinie gier komputerowych, panowie Alex & Gawron, cała gra jest wykonana przyzwoicie, dobra zarówno pod względem graficznym, jak i muzycznym, co rodzi uzasadnione obawy, iż może mieć tragiczny wpływ na rzesze młodych ludzi w całej Polsce. (...)

Fragmenty przemówienia „Młot na czarownice – w 1000 później" wygłoszonego przez Pana Emilusa Leszczyńskiego z okazji otwarcia Uniwersytetu Pomocy Domowych w Padwie spisali

Alex & Gawron

UWAGA!: Tekst nie autoryzowany!





Na okoliczność opisu „F-15 No Fly Zone" pisaliśmy o grach przeznaczonych dla MS-Windows, w szczególności niezwykle celnie rysując jawiące się przed nimi szanse i zagrożenia, cokolwiek by to miało nie oznaczać. Jak by nie było, gier pod okienka jest coraz więcej, zaś jedną z nich są tytułowe „Dymiące lufy".

Zasada gry jest prosta jak trzonek od łopaty, nie wahajmy się nawet użyć słowa „prymitywna". Mianowicie mamy ekran, na nim celownik, no i oczywiście wyłażące zewsząd stada bandytów (angielskie „bad guys" jest określeniem zdecydowanie nie do przebicia, ale też nie do przetłumaczenia). Bandytów, jak się łatwo domyślić, należy wyzabijać, i to szybciej, niż im uda się wystrzelić – bo odbiorą Ci trochę cennej (czy ona zawsze musi być cenna, u diabła?!) energii. Żeby było trudniej, pomiędzy wrogami znajdują się też cywile, do których z kolei strzelać nie należy. Jeśli chodzi o sprawy techniczne, całość jest prosta, bowiem obrazek jest statyczny i niewiele się animuje.

Cóż więc tak nam się spodobało w tej grze? Ano – wykonanie i pomysły. Po pierwsze, do wyboru jest 6 plansz: Gangsterland – gangsterska strzelanina z lat 30-stych; House on the Hill – chyba najzabawniejsza, strzelasz do duchów i innych upiorów (Ghostbusters?); Country Fair – czyli zwykła strzelnica; Neptune Six – latające spodki wylądowały, czyli odstrzel Marsjaninowi czułki; Silicon Gluch – witamy na Dzikim Zachodzie; na koniec wreszcie Terminal Flight – czyli brygada antyterrorystyczna wchodzi do akcji.

Po drugie, w każdym z danych scenariuszy można wybrać jeden spośród kilku rodzajów broni, a różnią się one siłą i polem rażenia, liczbą nabojów w magazynku oraz czasem przeładowywania. Dodatkowo każdy rodzaj broni strzela z zupełnie innym hukiem. Wreszcie, można sobie wybrać kształt celownika wedle własnego uznania – niby są to drobiazgi, ale dzięki nim gra jest zabawniejsza.

Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze grafika: plansze zostały namalowane ładnie, rzeklibyśmy „artystycznie". Ciekawe, czy podobają się się Dobrochnie – w końcu to ona jest u nas poligrafikiem i specjalistą od landszaftów.

Słowem, nie jest źle. Gra jest odrobinkę prymitywna, ale zabawnie wykonana i naprawdę fajna. Ubawiliśmy się przy niej nieźle, więc Wam też się powinna podobać.

Alex & Gawron









POWER DRIVE





Jeśli komuś się wydaje, że ta cała rajdowa jazda samochodami to tak prosta sprawa, niech obejrzy sobie ujęcia ze środka ścigających się pojazdów, pokazywane czasem przez „Eurosport" (a zapewne też programy motoryzacyjne w innych TV). Dopiero wtedy ma się jakiekolwiek pojęcie, jak diabelnie trudne jest opanowanie samochodu przy tak wielkich prędkościach (czy też, jak pisuje boski Stanisław Lem, „chyżościach") – i wszystkie gry samochodopodobne zupełnie tego nie odzwierciedlają – nie dlatego, że „się nie da" – da się, ale byłyby one wtedy zbyt trudne i męczyły graczy.

A z grami samochodowymi dotychczas było tak: jest widok z kabiny – gra jest symulatorem. Jeśli widok jest z jakiegokolwiek zewnętrza – to mamy do czynienia ze zręcznościówką. „Power Drive" wymyka się z tego schematu.

Jak już sama nazwa wskazuje, gierka traktuje o samochodach, i to mocnych. Jak się łatwo domyśleć ze wstępu, są to samochody rajdowe. Tak więc możemy wziąć udział w prestiżowych rajdach samochodowych na całym świecie, lubo to w Monte Carlo, Kenii, Szwecji i paru innych miejscach.

Zabawę rozpoczynasz od wyboru samochodu, początkowo małego (na większe maszyny przesiądziesz się potem). I tu radość dla wszystkich patriotów, jednym z dwóch bolidów do wyboru jest Fiat Cinquecento Turbo, zresztą tym droższym, lepszym i przez nas nie polecanym (zostaje mniej kasy na naprawy). Kupujesz wózek, płacisz wejściówkę na rajd i zaczynasz zabawę.

Twój samochód widoczny jest od góry wraz z otaczającym go fragmentem trasy. Ponadto na ekranie widzisz kilka bardzo ważnych informacji, które należy bacznie obserwować. Są to: czas, w jakim należy pokonać trasę, aby zakwalifikować się do dalszych wyścigów, Twój aktualny czas, liczba przejechanych okrążeń (zazwyczaj jedzie się albo jedną dużą, albo 4 mniejsze pętle), rekord trasy oraz kolejne międzyczasy wraz z Twoją stratą do rekordzisty. Radzimy bacznie obserwować ten ostatni wskaźnik, bowiem można z niego wywnioskować, czy masz szansę załapać się w limicie czasowym. Ponadto widzisz jeszcze miniaturową skrzynię biegów, obrotomierz i prędkościomierz – nic konkretnego nie wnoszą (skrzynię biegów masz automatyczną), ale radzimy zapoznawać się z tymi wskazaniami, ponieważ są one realistyczne i też trochę uczą o tym jak się NAPRAWDĘ jeździ.



Jadąc możesz znaleźć na torze trochę cudeniek: a to przyśpieszenia („N"), kilka sekund (zegarek) i kasę (banderolki) – aby daną rzecz zgarnąć, należy przez nią przejechać. W niektórych wyścigach będziesz też miał przeciwnika – nie ma się co nim przejmować, bo i tak Cię wyprzedzi, a na mecie nie liczy się miejsce, tylko czas.

Trochę o samej jeździe. Jechać trzeba szybko, co oczywiście powoduje, że samochód staje się krańcowo niestabilny i niesterowny. Wejście w zakręt jest sztuką, bowiem trzeba uwzględnić zarzucenie samochodu i po chwili odbić kołami w drugą stronę. Oczywiście można też wchodzić w zakręty na ręcznym, czyli wciskając hamulec – daje to najlepsze rezultaty, ale jest niezwykle trudne. Gdy jakiś manewr Ci nie wyjdzie (co się często zdarza), lądujesz na poboczu, co nie dość, że uszkadza wóz, to jeszcze oczywiście powoduje spadek prędkości, czyli utratę cennych sekund.

Wyścigi mogą się odbywać w rozmaitych warunkach i porach dnia. Można więc jechać za dnia i w nocy (w tym drugim przypadku część terenu jest oświetlona Twoimi reflektorami, zaś reszta – niewidoczna), można w dobrych warunkach, w deszczu i na śniegu. W tym ostatnim przypadku radzimy w ogóle nie dotykać hamulca, bowiem od razu Cię wyobraca.

Po zakończonym wyścigu przechodzisz do menu, gdzie dowiadujesz się, ile kasy wygrałeś (poza premią za awans płacą dodatkowo za ewentualne pierwsze miejsce i rekord toru) i ile zdołałeś zebrać. Część kasy idzie na następne wpisowe, trzeba też podreperować samochód.

Uszkodzeniu (bądź zużyciu) mogą ulec silnik, opony, zawieszenie, wał napędowy i światła. Silnik, wiadomo, im słabszy, tym gorzej i wolniej samochód jeździ – za prędkość pojazdu (i przyśpieszanie) odpowiedzialny jest też stan wału napędowego. Opony dają lepszą kontrolę na zakrętach, podobnie jak zawieszenie. Wreszcie światła – uszkodzone, coraz częściej migają, utrudniając orientację. Wszystkie uszkodzenia wyrażone są w procentach, 99 nie da się przekroczyć – zatem nie można rozkraczyć się na trasie, zawsze jakoś dojedziesz do końca. Naprawiać nie trzeba od razu do końca, można też po kilka procent.

„Power Drive" nie jest gigantem, jeśli chodzi o oprawę muzyczną i graficzną, choć obie te rzeczy są na poziomie. Natomiast wszystko to niknie w porównaniu z jej bezsprzecznie znakomitą grywalnością. Nie dość, że ta gra wciąga (jak diabli!), to jeszcze jest naprawdę bardzo realistyczna, dobrze oddając kłopoty z opanowaniem samochodu podczas jazdy wyczynowej. Jedyne, do czego można się przyczepić, to bardzo duża trudność – już przejechanie 4. czy 5. wyścigu graniczy z cudem. Co jednak w zupełności nas nie zraża.

Alex & Gawron



Twórcy "Tajemnicy Statuetki" milczeli przez ponad rok. Przekonaj się dlaczego.

TEENAGENT

Jeżeli w środku lata dwóch facetów w płaszczach przeciwdeszczowych i kapeluszach nasuniętych na oczy porywa Cię bezceremonialnie sprzed akademika, to dzień naprawdę zapowiada się ciekawie...

* 20 tysięcy klatek animacji
* tła rysowane ręcznie przez zawodowego grafika A.Dobrzyńskiego
* samplowane efekty dźwiękowe
* wielokanałowa digitizowana muzyka
* rotoscoping i inne efekty specjalne
* 2145 kilogramów humoru
* dynamiczne cieniowanie i skalowanie
* sensacyjna intryga
* niespodzianka w pudełku



IBM PC lub kompatybilny







Cena gry w sprzedaży wysyłkowej wynosi 49 zł (490.000 s.zł) i zawiera VAT oraz koszty przesyłki. Specjalna oferta dla odbiorców hurtowych. Zamówienia listowne, telefoniczne lub faxem.

METROPOLIS
software house

METROPOLIS Software House
ul. Marii Skłodowskiej-Curie 92, pokój 432
59-300 LUBIN

tel. (0-76) 478-581
fax (0-76) 478-582

Wymagania: PC 286/386/486/Pentium, MS DOS 5.0 lub nowszy, dysk twardy, grafika VGA/SVGA.

Crime Patrol









Gry „American Laser Games" stanowią stałą część kompaktowego rynku. „Mad Dog I i II" czy „Who shot Johnny Rock?" to dobrze znane tytuły. Zaś kolejnym stanie się zapewne „Crime Patrol".

Tym, którzy nie znają tego typu gier, przypominamy zasadę: na ekranie widzisz film, gdzie rozmaici źli ludzie próbują Cię ukatrupić. Aby im to uniemożliwić, trzeba wcześniej najechać na danego łacha kursorem i klepnięciem w mychę skasować go. Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie 2 rzeczy: „sztywność" fabuły i ograniczenia techniki. To pierwsze oznacza, że akcja przebiega cały czas tak samo – zły pan wychodzi w tym samym czasie i tym samym miejscu (no i co się dziwić – w końcu to film). Oczywiście autorzy walczą z tym jak mogą, niektóre sceny są kręcone w kilku wariantach, inne składają się z wielu epizodów, które losowo następują po sobie – problem jednak pozostaje. Jeśli chodzi o technikę, musicie wiedzieć, że z uwagi na nikłą przepustowość szyn danych, uzyskanie tzw. „full motion video" (czyli zwykłego filmu na ekranie komputera) jest na zwykłych PC-tach niemożliwe – i tyle. W związku z tym, autorzy „ALG" oszukują jak mogą, zmniejszając rozdzielczość i liczbę klatek na sekundę – co niestety widać (choć nie na screenach, bo te są specjalnie przebierane). Ale my tu gadu, gadu o teorii...

Sama gra tym razem wstawia nas w skórę stróża prawa, który będzie wykonywał rozmaite niebezpieczne misje na kolejnych etapach policyjnej kariery. Zaczyna się więc jako „krawężnik", aby po pozytywnym zaliczeniu 3 misji zostać tajniakiem. Następnie (3 misje) stajesz się członkiem antyterrorystycznej brygady „S.W.A.T.". Na koniec wreszcie trafiasz do osławionej, elitarnej „Delta Force" (o ile nam wiadomo, to jest to jednostka wojskowa, a nie policyjna, jednak nie czepiajmy się). To oczywiście kolejne 3 misje, a potem misja specjalna, czyli terroryści zaatakowali elektrownię atomową. Dalej zaś już tylko gratulacje i ordery.

W porównaniu do poprzednich produkcji należy zauważyć sporo zmian in plus. Po pierwsze, mało jest scen stacjonarnych, pt. „Mamy sześć okien i w którym pojawi się bandyta". Zamiast tego mamy sporo biegania, gwałtownego wyskakiwania zza rogu – jednym słowem ruchu. Po drugie, widać, że film został nakręcony za dość duże pieniądze – mamy sporo wybuchów, pożarów, rozbitych samochodów i szyb wystawowych oraz sztuczki kaskaderskie. W niektórych scenach występuje po kilkudziesięciu statystów, kilka samochodów, ba, są nawet samoloty! Wszystko to sprawia, że całość przypomina dobry film sensacyjny, a nie jakąś amatorską miernotę.

Jako zagorzali miłośnicy gier zręcznościowych, a „ALG" w szczególności, nie możemy uczynić nic innego, jak szczerze i gorąco polecić wszystkim tę grę, która w stosunku do poprzedników jest kolejnym krokiem naprzód – choć jednocześnie brutalnie obnaża sprzętowe słabości PC-tów.

Alex & Gawron

NOVASTORM

Strzelanki na kompaktach? (Cytrynowe curry?) Wydawać by się mogło się, że to przerost formy nad treścią. Tymczasem „Novastorm" uczy, że tak nie jest – można zrobić strzelankę na kompakcie, która będzie dobra i tak zrobiona, ze wszystkich zabije swoją jakością.

Fabuła znowu (patrz „CyClones") jest mało oryginalna. Maszyny zbuntowały się przeciw ludziom i zaczęły ich wyrzynać w pień. Ale, jak zwykle istnieje ostatnia nadzieja ludzkości, w postaci gwiezdnego myśliwca „Novastorm", który przywróci ład i porządek. Za sterami tego pojazdu zasiadasz itd.



Sama gra nie jest specjalnie skomplikowana. Rzeczony myśliwiec widzisz od tyłu (podobnie jak w „Afterburnerze"). Możesz strzelać z działek lub też użyć specjalnej bombki atomowej, która kasuje wszystko w polu widzenia. Siła ognia działek ulega wzmocnieniu po zebraniu bonusa, który wypada, o ile zdołałeś skasować cały nadlatujący dywizjon przeciwnika.

Walka odbywa się w trakcie lotu rodzajem kanionu, co zresztą upodobanie grę do „Rebel Assault", z zastrzeżeniem, że „Rebel" łączy w sobie kilka różnych wątków, nie tylko tenże lot. Zawadzenie o brzegi kanionu (co nie zdarza się często, na szczęście nie trzeba dużo manewrować) kończy się źle, podobnie jak oberwanie od przeciwników. No właśnie, jeśli chodzi o przeciwników, to wszystko

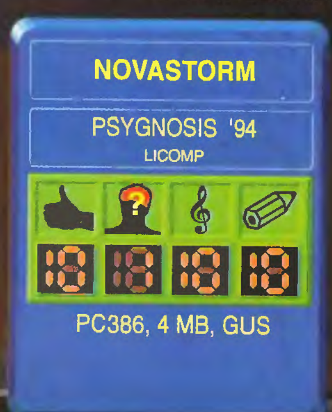



po staremu: są słabsi i silniejsi, jednego wystarczy trafić raz, innego parę razy. Poza tym musisz oczywiście rozwalać wielkich bossów, a to latających, a to stacjonarnych.

Wygląda to na zwykłą, stereotypową grę zręcznościową. Cóż zatem wyróżnia „Novastorm"? Otóż, jak się łatwo domyśleć, wykonanie. Zaczyna się od znakomitego intra, oczywiście z digitalizowanym filmem (dobrze zrobionym) i znakomitymi animacjami. Sama gra jest nie gorsza. Ściany wąwozu doskonale narysowane, znakomite animacje w przerwach między etapami i w ogóle wszystko, co się rusza, zrobione we wspaniały sposób – to duże atuty „Novastormu". Nas osobiście najbardziej zachwyciły eksplozje (czy zauważyliście, że rzadko spotyka się naprawdę dobrze przedstawione eksplozje?) – tutaj są bez zarzutu, realistyczne, ładne, nie rażące oczu – po prostu piękne. A wszystko to ubarwia doskonała muzyka i oczywiście masa efektów digitalizowanych, w tym gadek.

Chyba nigdy nie widzieliśmy gry, która byłaby tak dobrze wykonana (abstrahując od tego, że strzelankom trzeba znacznie mniej, niż np. symulatorom) – choć jednocześnie żaden z dodatków nie jest na wyrost, autorzy nie przesadzili z ich liczbą. Tak więc każdy posiadacz CD-ROM-u może spokojnie nabyć tę płytę – gwarantujemy, że się nie zawiedzie.

Alex & Gawron



Jest erotycznie

Sex Yaht

Tak się składa, że tradycja „podwiązywania" obrazków z rozebranymi panienkami pod gry hazardowe jest już dobrze okrzepła, jeśli chodzi o komputerową rozrywkę. Najwięcej jest oczywiście streep pokerów, choć tematem bywają też inne gry, jak choćby black jack, monopol (nie mylić z Monopolem) czy inne wynalazki (ostatnio Br0mba pisał o jakiejś chorej rozbierance na Nintendo: papier, nożyce, kamień czy jakoś tak). Jedną z takich nietypowych gier jest „Sex Yaht", przy czym słowo yaht nie oznacza wcale jachtu („Gdzie ta keja, przy niej ten jacht" itd.), a kości.

Oczywiście, rodzajów gry w kości jest wiele. Ten, który będziemy uprawiać w „Sex Yaht", jest dość popularny, zresztą trąci pokerkiem. A dzieje się to tak: masz 5 kości. Kości, jak to kości, zostają rzucone (Cezar?) i oglądasz, co wypadło. Te kości, na których wypadły korzystne dla Ciebie cyfry, zostawiasz, pozostałe zaś rzucasz jeszcze raz, ponownie możesz coś odłożyć i jeszcze raz rzucasz. Otrzymany finałowy układ musi przystawać do jednego z widocznych na planszy, a to np. street (1,2,3,4,5 lub 2,3,4,5,6, kolejność dowolna), trójka, kareta, lub pięć kości z jednakowym symbolem, oczywiście full itd. Dodatkowo można też po prostu kazać zapisać sumę wyrzuconych oczek. Wreszcie, cenione są też układy typu „jak najwięcej szóstek (dwójek, piątek itd.)". Wszystko to nadaje grze walor typowo logiczny, trzeba sporo myśleć, no bo weźmy: masz 4 szóstki i piątkę. I teraz: czy bierzemy sumę oczek, karetę, czy może „jak najwięcej szóstek"? (Odpowiedź brzmi: „Zależy od układu, najczęściej jak najwięcej szóstek").



Jak się łatwo domyśleć, zdjęciówki pojawiają się na etapie punktowej oceny działalności gracza. A metoda jest niezwykle wredna. Otóż początkowo obrazek jest wysoce niewyraźny – widać tylko duże piksele. Im Twoja skuteczność większa (a mierzona jest w procentach), tym więcej szczegółów pojawia się na obrazku. Gra jest trudna, zaś za złe decyzje można nawet stracić już zdobyte punkty – tak więc obejrzenie każdego obrazka okupione jest długim wysiłkiem.

„Sex Yaht" to interesująca gra. Graficznie niezła, zdjęciówki są ładne i na poziomie. Muzyki tradycyjnie nie stwierdzono. Całość jest ciekawa i wciągająca, trzeba się zdrowo namęczyć, aby cokolwiek zobaczyć, co zresztą w grach erotycznych rzadko się zdarza. Słowem warto ją zdobyć i zagrać, można się nieźle ubawić.

Alex & Gawron





Teresa X

Teresa X przybyła z dalekiego kraju, zaś będziesz ją gościł w swoim domu dzięki zbiegowi okoliczności (nie miała się biedaczka gdzie podziać) oraz programistom „Interactive Girls Club", dzięki którym zapewne zawarłeś znajomość z prezentowaną na tych łamach Vidą X (nota bene brzydszą od Teresy).

Niewtajemniczonym zdradźmy, że „IGC" to platforma, pozwalająca na obcowanie z rozmaitymi damami. Wymianę informacji i kontakt uskutecznia się bądź za pomocą okienek dialogowych z tekstem do wyboru, bądź poprzez bezpośrednie klikanie na ekranie. Jeśli nie wiesz, co jest celem gry, to obejrzyj dokładnie tę stronę, jeśli dalej nie wiesz, zacznij czytać następną – tutaj nie ma dla Ciebie nic ciekawego.

Jak rzekliśmy, Teresa jest ładniejsza od Vidy, ale zarazem trudniejsza do, noo..., powiedzmy „przejścia", tak więc podajmy mini-solution. Weź od Teresy płaszcz, pogadaj z nią chwilę (dowolnie), zaproponuj obejrzenie filmu. W sklepie kup element bieliźniany, przedmiot podłużny i przedmioty okrągłe (albo perły). Zaproponuj Teresie, by się przespała (jeszcze nie z Tobą), popatrz na nią przez okno 3 razy i weź z lampki nocnej budzik. Ustaw go na 9.30. Prezenty dawaj w podanej powyżej kolejności. Wygrałeś.



Spośród znanych nam platform do gier erotycznych, „IGC" jest najlepszą. Teresa zaś to bardzo dobry przykład jej wykorzystania.

Dobra grafika, ładna modelka, nasz ulubiony, koszarowy humor – to duże zalety tej gry. Wady? Cóż, zupełnie nie ma dźwięku – a przydałby się. Jednak, jak by nie było, jest to kawałek dobrego programu.

Alex & Gawron



Konkurs na najlepszą grę roku 1994 – rozstrzygnięcie

Mamy już za sobą CAŁY 1994 rok, możemy więc z czystym sumieniem zamknąć konkurs i ogłosić jego zwycięzców.

Zanim to jednak zrobię – mam jeszcze ochotę trochę pomarudzić.

Tak się nieszczęśliwie – z punktu widzenia konkursu – złożyło, że większość ciekawych gier została zapowiedziana na koniec roku. W efekcie nie mieliśmy wielkich szans na włączenie ich do konkursu – bo pojawiły się na tyle późno, że nie zdążyły już wpłynąć na sytuację na rynku. Niektóre z zapowiadanych tytułów w ogóle się nie pojawiły przed Bożym Narodzeniem, a nawet na początku stycznia. Część z nich prawdopodobnie wejdzie do puli konkursowej w tym roku – na co jednak trzeba będzie poczekać prawie dwanaście miesięcy.

Teraz kilka słów o grach, które pojawiły się w zeszłym roku (znowu? nie...) Zacznijmy od kategorii krajowych. Poza jednym, chlubnym wyjątkiem (*Kajko i Kokosz* – który ze względu na swój późny start został przez nas pominięty), wszystkie krajowe gry są mało profesjonalne graficznie. Lepiej wygląda sytuacja od strony muzyki i dźwięku, choć i tu widoczne są braki – zwłaszcza na PC. Ten ostatni komputer sprawia najwięcej kłopotów chętnym do oprogramowania kart dźwiękowych – co dziwi, jeśli zważyć że istnieje kilka całkiem przyzwoitych programów edukacyjnych napisanych w Polsce, w których jakoś udało się ten problem opanować. Kategoria ośmiobitowa zanika – w drugiej połowie roku liczba nowych tytułów jakie do nas docierały wyraźnie spadła.

W kategorii gier spolszczonych sytuacja na rynku jest na razie klarowna – na dobrą sprawę liczy się tylko jedna firma (*IPS*), dorobek wszystkich pozostałych jest więcej niż skromny. Co więcej, IPS jako jedyny traktuje sprawę bez ceregieli i korzysta ze wszystkich dostępnych środków i technik. Poza pojedynczymi przypadkami pozostałe firmy ograniczają się na razie do tłumaczenia instrukcji, a i to nie zawsze w satysfakcjonujący nas sposób.

Tyle mojego marudzenia – teraz najważniejsze, czyli lista nagrodzonych:

Tytuł najlepszej gry roku 1994 w kategorii gier krajowych na komputery ośmiobitowe zdobyła gra

Książę

na Atari XL/XE, wydana przez firmę Mirage. Wprawdzie w grze nie ma żadnych fajerwerków technicznych czy koncepcyjnych, jednak spośród kilku gier o zbliżonym poziomie spodobała nam się najbardziej.

Tytuł najlepszej gry roku 1994 w kategorii gier krajowych na komputery szesnastobitowe zdobyła gra

Franko The Crazy Revenge

na Amigę, wydana przez firmę Mirage. Mordobicie zrobione bez kompleksów – są wszystkie istotne elementy tego typu gier, a całość została podlana krajowym czarnym humorem, nadającym specyficznego smaczku. Grafika może nieco cienkawa, ale też utrzymana w swojskim klimacie.

Tytuł najlepszej gry roku 1994 w kategorii gier spolszczonych zdobyła gra

Kyrandia II Hand of Fate

na PC CD, wydana przez firmę IPS. Tu nie było żadnych wątpliwości – bardzo sprawne tłumaczenie tekstu, polska ścieżka dźwiękowa, całość wydana na CD – czyli produkt w niczym nie odbiegający od światowych standardów.

Równocześnie jury postanowiło przyznać trzy wyróżnienia dla firm, które zrobiły na nas swoją działalnością najlepsze wrażenie.

Są to:

IPS

– za kilkuletnią walkę o stworzenie w Polsce prawdziwego rynku oryginalnych, spolszczonych gier;

Mirage

– za konsekwentne wydawanie i promowanie polskich gier i w końcu

TSA

– za najwcześniejszy start z w pełni profesjonalnym produktem.

To na tyle – wszystkim zwycięzcom gratulujemy, dyplomy wręczymy w najbliższym czasie, a korzystając z okazji przypominamy o tym, że z dniem pierwszego stycznia 1995 roku zaczęła się następna edycja konkursu. Zapraszamy do udziału w nim wszystkie firmy – zarówno te już działające i mające na swoim koncie gotowe produkty, jak i te, których powstanie dopiero śni się niektórym po nocach. Mamy nadzieję, że w tym roku konkurs zatoczy nieco szersze kręgi – chcemy bowiem poszerzyć skład jury o osoby spoza naszej redakcji. Do zobaczenia za kilka miesięcy!

W imieniu jury:

Marcin Borkowski



Gravis Phoenix

O tym, że firma Gravis robi dobre joye, wiedzieliśmy już od dawna, że wspomnimy tylko „Analog Pro" i kilka innych, testowanych na naszych łamach. Ale „Phoenix" nas zaskoczył – takiego joysticka jeszcze w życiu nie widzieliśmy.

POCZĄTKI SĄ... SZOKUJĄCE

Feniks jest tak duży, że nie mieści się w standardowym pudełku, przychodząc w efekcie w olbrzymim sześciokątnym pudle. Po jego otwarciu ukazuje się sam bohater... rozłożony na części. To oczywiście przesada, ale rzeczywiście rączka jest odkręcona i pierwszą czynnością instalacyjną jest jej zamocowanie, co robi się za pomocą dwóch śrubek i śrubokręcika (wszystko jest w zestawie) – nie ma to żadnego wpływu na solidność samego joya. Kolejne zdziwienie budzi metoda łączenia Feniksa z komputerem. Poza standardową wtyczką joysticka mamy bowiem jeszcze specjalną przelotkę, która powoduje, że nasz joy „wpasowuje się" pomiędzy klawiaturę a komputer – co jest najprostszą i najskuteczniejszą metodą pozwalającą podmieniać klawisze na klawiaturze na przyciski joysticka. Po podłączeniu następuje jeszcze tylko instalacja oprogramowania (jedna dyskietka) i zaczynamy się zastanawiać, co zrobić z tym kolosem, szerokim na ponad 40 cm!

IDEA

Jak wiadomo, mało która gra daje się obsługiwać wyłącznie joystickiem. Zawsze jest jakieś przełączanie broni, super dopalanie czy choćby zwykła pauza – w każdym razie funkcje, które trzeba wykonać z klawiatury. Oczywiście najgorsza sprawa jest z symulatorami lotu. Cóż z tego, że mamy joya, skoro obsługę przepustnicy, flar, broni, celowników i innych bajerów trzeba robić z klawiatury? Własnie ten problem rozwiązuje Phoenix. Jak widzicie na zdjęciu, joy ten ma w sumie 24 klawisze, którym łącznie można przyporządkować 46 dowolnych klawiszy (bądź ich kombinacji). Tak więc spokojnie możemy odłożyć klawiaturę na bok i bawić się wyłącznie przy użyciu samego Feniksa – szczególnie przy symulatorach lotu.

Przy tej okazji zauważmy, że gadżet w lewej części naszego joya to kombinacja przepustnicy i pedałów w samolocie: jej ruch przód – tył pozwala nam na regulację prędkości pojazdu (w domyśle – samolotu), zaś ruchy prawo – lewo – na poruszanie sterem pionowym, czyli takim dziwnym bajerem, który jest w samolotach, a w symulatorach najczęściej nie, bo nie było go jak zasymulować.

OPROGRAMOWANIE

Skonfigurowanie Feniksa jest proste. Załatwia je specjalny program zaopatrzony w przejrzysty graficzny interfejs użytkownika. Widzimy więc zdjęcie Feniksa, zaś poruszając kursorem i najeżdżając rządane przyciski joya aktywizujemy ich menu. Pozwala ono przyporządkować każdemu klawiszowi 2 funkcje: podstawową i drugorzędną. Aby wykonywać funkcje drugorzędne, należy wcześniej wcisnąć odpowiedni przycisk (też do ustalenia), zaś o tym, że jesteśmy w trybie drugorzędnym informuje specjalna lampka. Sam wybór klawiszy pozwala nie tylko na ustalenie „gołego" klawisza, ale także kombinacji, np. „Alt" + „E". Doskonale przemyślano też konfigurację przepustnicy. Możliwości jest kilka, uwzględniających różne gusta programistów (np. 10 klawiszy, na zmiany mocy co 10 % albo skokowo, gdy zmieniamy moc klawiszami „+" i „-"). Tak pracowicie zdefiniowane funkcje możemy następnie nagrać w postaci pliku, który już potem będziemy ładować szybciej za pomocą innego programu. Jeszcze inny program zrobi z naszego pliku obrazek w formacie PCX, który będzie zawierał opisane wszystkie klawisze przy danej konfiguracji, co można sobie wydrukować i mieć obok dla przypomnienia.

Oczywiście producent dodaje samemu już przygotowane pliki zawierające ustawienia dla konkretnych gier, jest ich 33 i obejmują takie pozycje jak „Aces over Europe", „Star Trek", „F-15 III", „F-19", „Flight Simulator 5" czy „Doom". Warto tu dodać, iż z uwagi na całkowicie sprzętowe rozwiązanie sprawy, nie ma czegoś takiego jak „driver Phoenixa" – nie ma straty pamięci, nie ma szansy, że coś nie zadziała.

W POWIETRZU, NA LĄDZIE...

i we wszystkich innych warunkach Feniks spisuje się doskonale, tworząc zupełnie nową jakość grania. Wspomniana już możliwość kierowania usterzeniem pionowym i przepustnicą, połączone z możliwością regulacji twardości joya osobno dla wszystkich 4 kierunków powodują, iż każde latanie staje się daleko bardziej realistyczne. O wygodzie wynikającej z możliwości dowolnego przyporządkowania klawiszy przyciskom joya nie trzeba nikogo przekonywać. Tu drobna uwaga: na pierwszy rzut oka przyciski wydają się być zbyt małe i tandetnie wykonane. Tak nie jest. Właśnie dłuższe granie pokazuje, iż zostały one zaprojektowane i rozmieszczone z rozmysłem, co powoduje, iż bez problemów się ich używa.

Oczywiście Feniks doskonale spisuje się również przy innych grach. Znakomicie grało się w „Dooma" - zamiast steru pionowego były ruch lewo–prawo z „Altem", a klawisze na górze joya obsługiwały rodzaje broni. Równie dobrze bawiliśmy się przy piłkach nożnych – Feniks jest wytrzymałym joyem i nie daje się go łatwo zniszczyć, a więc można pozwolić sobie także na takie dynamiczne rozrywki.

PODSUMOWYWAĆ

za bardzo nie ma czego. Sami widzicie, że „Phoenix" to joystick superekskluzywny. Doskonale zaprojektowany, znakomity w warunkach bojowych, efektowny i wytrzymały. Z czystym sumieniem możemy powiedzieć, iż wad po prostu nie ma – autorzy pomyśleli o wszystkim. Oczywiście, ta doskonałość ma swoją cenę. I to cenę morderczą – wszak to równowartość „Gravisa Ultrasound"! I jest to jedyny problem.

Kto ma tyle kasy do wydania, niech kupuje „Phoenixa" – nie zmarnuje pieniędzy, gdyż dostanie produkt warty jego ceny. Wszystkim innym, z nami na czele (ech te skromniutkie redakcyjne pensyjki...) pozostaje tylko pomarzyć i popatrzyć, na jakim sprzęcie gra w tej chwili Wielki Świat.

Alex & Gawron

Dystrybutor: Ultramedia s.c.
Cena: 450 zł

W numerze 12/94 chochlik drukarski spowodował, iż firma Ultramedia stała się autoryzowanym dystrybutorem firmy PMC. Otóż jest ona autoryzowanym dealerem. Natomiast firma PMC jest wyłącznym autoryzowanym dystrybutorem firmy Advanced Gravis na Polskę.

Zainteresowane firmy przepraszamy.

Wybraliśmy dla Ciebie
to, co najlepsze

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.

Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych
Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa

NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	WYMAGANIA	CENA	
Aladyn	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5 HD	793.000,-	79,30
Ardeny	PC	IPS CG	Herc., EGA lub VGA	390.400,-	39,04
Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronic Arts	AT, 570kB, 16 HDD, VGA	805.200,-	80,52
Colonization/wersja polska	PC	MicroProse	386-16, 2MB, VGA, 12HD	854.000,-	85,40
F-14 Fleet Defender	PC	MicroProse	386,2MB RAM,VGA,12HD	1.037.000,-	103,70
Fields of Glory	PC	MicroProse	386-16,2MB,MCGA,12HD	854.000,-	85,40
Hand of Fate/wersja polska	PC	Virgin	386SX-25,2MB RAM,20HD	793.000,-	79,30
Kasparov's Gambit	PC	Electronic Arts	386SX-16,4MB,VGA11HD	671.000,-	67,10
Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	386SX-16, 4MB, VGA	1.586.000,-	158,60
Lands of Lore	PC	Virgin	386, 2MB, VGA, 21 HD	854.000,-	85.40
Leisure Suit Larry VI	PC	Sierra	386, 4MB, VGA, 15 HD	793.000,-	79,30
Lion King	PC	Disney	386DX-33, 4MB, VGA, 5HD	793.000,-	79,30
Pacific Strike	PC	Electronic Arts	386, 4 MB RAM, VGA	915.000,-	91,50
Patriot	PC	Electronic Arts	386SX, 4MB, VGA-VESA	549.000,-	54,90
Privateer	PC	Origin	386-25,4MB,20 HDD	732.000,-	73,20
Return of the Phantom	PC	Microprose	286,2MB,VGA/MCGA,8HD	793.000,-	79,30
Seal Team	PC	Electronic Arts	AT, 640k RAM, VGA	488.000,-	48,80
Seawolf	PC	Electronic Arts	386-25 4MB,VGA,19HD	732.000,-	73,20
Shadowcaster	PC	Origin	386SX,4MB,VGA,16HD	793.000,-	79,30
Space Hulk	Amiga	Electronic Arts	1 MB	512.400,-	51,24
Space Hulk	PC CD	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA/MCGA	646.600,-	64,66
Space Hulk	PC	Electronic Arts	386, 4 MB, VGA/MCGA	646.600,-	64,66
Subwar 2050/wersja polska	PC	MicroProse	386, 1 MB RAM, VGA	793.000,-	79,30
Syndicate	Amiga	Bullfrog	1 MB RAM	585.600,-	58,56
Syndicate +	PC CD	Bullfrog	386, 4MB, VGA	695.400,-	69,54
Syndicate/wersja polska	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGA, 12 HD	695.400,-	69,54
System Shock/wersja polska	PC	Origin	486, 4MB, 30HD	1.037.000,-	103,70
Theme Park	A1200	Bullfrog	Amiga 1200/4000, 2MB	793.000,-	79,30
Theme Park	A500	Bullfrog	Amiga 500, 1 MB	793.000,-	79,30
Theme Park	PC	Bullfrog	386,4MB,VGAVESA,18HD	793.000,-	79,30
UFO; Enemy Unknown	A1200	Microprose	2 MB, AGA	854.000,-	85,40
UFO; Enemy Unknown	PC CD	Microprose	386-20,2 MB,VGA	1.037.000,-	103,70
UFO; Enemy Unknown	PC	Microprose	386-20,2 MB,VGA,10HD	854.000,-	85,40
Ultima Underworld II	PC	Origin	386SX,2MB,14HDD.VGA	732.000,-	73,20
V for Victory III	PC	Electronic Arts	SVGA (VESA)	494.100,-	49,41
Wing Commander Armada	PC	Origin	386, 4 MB, VGA	793.000,-	79,30
Xenobots	PC	Electronic Arts	IBM AT, 1 MB, VGA	427.000,-	42,70
Kolekcja klasyki komputerowej					
688 Attack Sub	PC/Am	Electronic Arts	PC - VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Another World	PC/Am	Delphine Soft.	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Dune	PC/Am	Virgin	PC - VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Flashback	PC/Am	Delphine Soft.	PC - VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Future Wars	PC/Am	Delphine Soft.	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Larry I	PC/Am	Sierra	PC - VGA, Am - 1MB/2FDD	341.600,-	34,16
Legends of Valour	PC/Am	US Gold	PC - VGA/MCGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34.16
Operation Stealth	PC/Am	Delphine Soft.	PC - VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Pirates!	PC/Am	MicroProse	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Police Quest I	PC	Sierra	VGA	402.600,-	40,26
Powermonger	PC/Am	Electronic Arts	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Risky Woods	PC/Am	Electronic Arts	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Shadowlands	PC/Am	Domark	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06
Space Quest I	PC/Am	Sierra	PC - VGA, Am - 1MB/2FDD	402.600,-	40,26
Street Fighter II	PC/Am	US Gold	PC - VGA, Amiga - 1MB	341.600,-	34,16
Wing Commander	PC/Am	Electronic Arts	PC - EGA/VGA, Amiga - 1MB	280.600,-	28,06

PC - Komputer klasy PC, Am - Komputer Amiga

ZAMÓWIENIE 2/95

Imię

Nazwisko:

Adres:

prosimy wypełniać drukowanymi literami

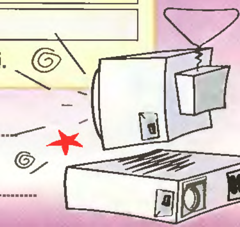
Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.

NAZWA / KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

Łączna kwota

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

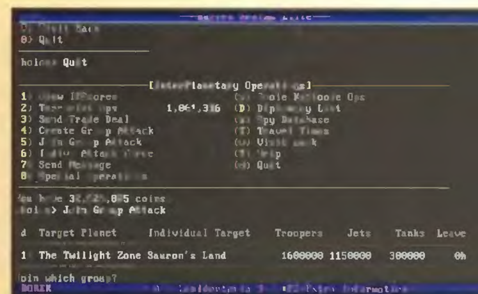


podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

bbs





SysOp ma głos

Uff, kolejny miesiąc mamy za sobą. W ciągu tego miesiąca zdarzyło się kilka drobnych, ale na swój sposób istotnych spraw. Mamy wreszcie większy dysk pocztowy – co znacznie ułatwia mi pracę i daje szansę na podłączenie kilku następnych gier on-line. Jedną już podłączyłem – Fishing Simulator, o którym pisali kilka numerów temu Alex&Gawron. Zabawa jest przednia, choć niestety nie zawsze wiadomo co się łowi, jako że niektórych ryb nie udało mi się znaleźć w słowniku (np. walleye – po angielsku to zez rozbieżny, a nie ryba, przynajmniej tak wynika ze słownika Stanisławskiego). Powoli tworzy się czołówka wędkarzy – należą do niej głównie dwaj lokalni „fachowcy" – czyli Wasz SysOp i Co-SysOp, ale i kilku spośród dzwoniących stara się jak może.

Skoro już o grach mowa, to kilka słów na temat BRE. Jak już wspominałem, podłączyliśmy się do ligi międzyplanetarnej, co wymusiło zmianę oprogramowania i zresetowanie całej gry. Mimo to zdążyliśmy już na tyle odbudować nasze siły, by odeprzeć zdradziecki atak jaki przyszedł z południa (Kraków) z planety Twilight Zone. Zdążyliśmy już również wysłać w tym samym kierunku kilka skromnych prezentów, właśnie z zapartym tchem czekamy na ich efekty. Statystycznie rzecz biorąc, odpowiedź nadejdzie w ciągu trzech dni. Gra zaczyna nabierać rumieńców, choć jak na razie liga jest niewielka – znajduje się w niej raptem kilka BBS-ów (oficjalnie 4). Tak swoją drogą – jeśli mieszkacie na tyle daleko, że nie jesteście w stanie dzwonić akurat do Top Secret BBS, a korzystacie z modemu – męczcie swojego SysOpa! BRE jest bardzo fajną zabawą, nie wymaga ani od SysOpa ani od graczy jakichś specjalnych umiejętności, a możliwość nawiązywania aliansów, prania się lokalnie i na odległość, daje dużą frajdę – tym większą, im więcej jest graczy! W dodatku ostatnio koordynator ligi zaczął prace nad spolszczeniem części dokumentacji, jaką można sobie przeczytać on-line, co dodatkowo ułatwi grę. Zapewne niedługo napiszę na ten temat coś więcej.

Teraz jeszcze kilka słów o wielkim grudniowym padzie BBS-u, a właściwie o tym, jak BBS się podnosi po zeszłorocznej zapaści. Powoli wracamy do stanu sprzed upadku – userów jest już trochę ponad 500, liczba codziennych połączeń utrzymuje się na poziomie sześćdziesięciu, czyli wszystko gra. Wprawdzie możliwość kolejnego padu wisi nad nami jak miecz Damoklesa, ale nad którym BBS-em taka możliwość nie wisi? Doświadczenie uczy, że każdego to czeka prędzej czy później, dobrze, jeśli sypie się tylko baza listów lub baza użytkowników, jako że możliwe są znacznie gorsze sytuacje.

To by było na dzisiaj tyle. Trochę mi się śpieszy, żeby zagrać w BRE...

Wasz ***SysOp***

Hyp...hyp...hypery

REKLAMA: Gdy znużony osunąłem się na bruk mojego rodzinnego miasta, nie mając sił i amunicji do obrony przed ZONM-owcami (Zdziczałe Odziały Nauczycieli Matematyki) uzbrojonymi w całki matematyczno-laserowe, nagle z pobliskiego kiosku RUCH-u spłynęła na mnie światłość. Spojrzałem na zrezygnowaną twarz gracza za ekranem i zrozumiałem, że jestem zdany tylko na siebie. Resztką sił podbiegłem do kiosku, rozwaliłem go jednym uderzeniem pięści i schowałem „TOP SECRET" za poniszczonym pancerzem. W tej chwili oberwałem cyrklem. Gdy się obudziłem, właśnie próbowano załatwić mnie napychaczem mózgu. Byłem jednak ostatnią szansą mojego kretyńskiego miasta i nie mogłem zawieść. Wyrwałem z TS-a rubrykę T'N'T i wyrzuciłem ją przez ekran, następnie ujrzałem napis „IDKFA" i rozwaliłem wszystkich ZONM-owców. Później wylazłem z komputera, by przywalić graczowi w mordę za to, że nie wiedział co to jest „TS".

(Krwawy Dziamek)

(Ten znakomity tekst leży u nas już od jakiegoś czasu, kiedyś wykorzystamy go jako reklamę TS, na razie Wy się z nim zapoznajcie – A&G)

OGŁOSZENIA DROBNE: Krzyś K. na przerwach zwykle stoi z boku. Wstydzi się przyznać, że ma Atari. W Polsce jest wiele takich dzieci jak Krzyś. Pomóżmy im! Konto wspierające fundację „Otumanione patefony": 9876543210-543+5=?.

(Buka)

PROBLEMY ZDROWOTNE:

To Ja jestem prawdziwy Krzysztof Qubeczko i jestem po waszej stronie.

(Krzysztof Qubeczko)

Jestem całkowicie normalny i nie rozumiem, dlaczego ludzie na ulicy unikają mnie, wpadają w panikę, zaczynają krzyczeć, modlić się lub wzywają Policję.

(von Moltke)

WIELKA RADOŚĆ: Jak zobaczyłem mój list wydrukowany, to z radości dostałem ataku mózgu.

(Lord Fredek)

PERSONALIA:

Przyuczam się do zawodu elektronika (nie mylić z prezydentem).

(Mefistofeles)

Ja, Bartosz [——], pochodzenia CHŁOPSKIEGO, ślubny syn rodziców, kiedy piszę ten list mam za sobą 14 zim, 14 wiosen, 14 lat, 14 jesieni i jeszcze trochę.

(Bartosz G.)

TEXT MIESIĄCA: Udało mi się dzięki Wam zbankrutować bank. Wpłaca se kurcze człowiek kase na prenumeratę, a dwa tygodnie później dowiaduje się od listonosza, że zbankrutował sobie bank. Jak mnie zamkną, to będzie na Was i albo mnie wyciągniecie z tego shitu, albo zrobicie mi darmową prenumeratę do końca życia, bo jak nie, to Was zarzucę wszystkimi spectrumnami z kraju.

(Siwy)

GROŹBY: Wszystkie Puchatki i inne debile co myślą, że Qubeczko jest normalny, są na mojej czarnej liście. A tak dla porównania to był na niej mój kolega, a tera Panie świeć nad jego duszą, kopnął w kalendarz. Prosta sprawa: klasyczne bombardowanie napalmem.

(Lord Fredek)

MINIOPOWIADANIE S-F: (...) Nagle coś mnie dźgnęło w plecy. To był redaktor naczelny konkurencyjnej, komunistycznej strajtaśmy [OCENZUROWANO – bez brzydkich słów – A&G]. Zacząłem go i ja dźgać, jeno na nic, bo ten amator gier komputerowych był nieśmiertelny wskutek użycia czaru IDDQD. Przystawił mi do ucha zatemperowany patyk i mówi „Czyj?", a je se myśle „No dobra", więc piszę: [——] to bogato ilustrowany magazyn kalkulatorowy, działający na kompu-kalkulatory Citizen, Casio, Łucznik itd. oraz na liczydła. Zawiera 100 stron jak se rozdrobnisz.

(Klocek)

NA KOPERTACH: W środku posłałem wam 4 bańki i 100 $ cobym wygrał konkurs, ale ukradli na poczcie.

(Supermac)

NIEZDECYDOWANIE: Niech żyje (albo umrze) team A&G.

(B.A. Amigus)

PROTESTY: Dlaczego w TS 33/12 metki z ocenami były tak wybielone? Piorąc tkaniny metki się odrywa!

(Pfeil Error)

ŻĄDANIA: My Winnetou rządamy (a może żądamy) ścięcia Emilusa bo ten [——] wydrukował w TS32 8,5 stron reklam.



(Winnetou)

KRYTYKA: Przepraszam za błędy, ale zważając na ortografię TS to powinniście rozczytać.

(Bartko de Maniecki)

ŻYCZENIA ŚWIĄTECZNE I NOWOROCZNE:

Piwa i Top Secretu! Wesołego PC-ta! Aby wam się życi nie owrzodziły od gier. *(Adam's)*

Z okazji nowego roku życzę zagłady Krzysia K.

(Pfeil Error)

ZAKOŃCZENIA:

Nie używajcie tego papieru jako papieru do [——], bo coś mi długopis zalewał.

(Mefistofeles)

Muszę kończyć, bo się „Gumisie" zaczynają.

(Intruder)

Uwaga Pecetowcy !

SPECJALNIE DLA WAS COŚ EXTRA:

NAJPRAWDOPODOBNIEJ PIERWSZY W POLSCE KLUB UŻYTKOWNIKÓW PC UDOSTĘPNIAJĄCY SWOJĄ BIBLIOTEKĘ PROGRAMÓW SHAREWARE (masa gier i programów użytkowych).

GRATIS !!!

PLUS DUŻO INNYCH ATRAKCJI !

Użytkowniku, Nasz Klub to:
100% Twojej wygody,
100% Twoich oszczędności,
100% Naszej solidności,
pakiet informacji po przesłaniu znaczka za 0,70 zł (7000 zł)

„KASZTEL (PC)"

ul. WIERZBOWA 42 59-300 LUBLIN

„KASZTEL PC" TO

BEZPŁATNE:

- PRZEGRYWANIE POSIADANEJ BIBLIOTEKI SHAREWARE;
- SCANOWANIE POWIERZONYCH ZDJĘĆ;
- REGENEROWANIE TAŚM DO DRUKAREK IGŁOWYCH;
- POGOTOWIE PC;
- WSZECHSTRONNA POMOC W ZAKRESIE PROGRAMOWANIA, OPROGRAMOWANIA, SPRZĘTU;
- ITD.

ORAZ:

- gazeta klubowa (kwartalnik)
- niespodzianki
- masa konkursów z atrakcyjnymi nagrodami
- itd.

KAŻDA Z PIERWSZYCH 300 OSÓB, KTÓRE DO NAS NAPISZĄ OTRZYMA 1 DYSKIETKĘ Z POLSKIMI PROGRAMAMI SHAREWARE

ZA DARMO !!!

TO NIEMOŻLIWE ? SPRAWDŹ SAM !

WANTED

Pomysł na grę
oryginalny
nowatorski
przebojowy
albo stary ale jary
Jednym słowem: wymyśl grę, w którą chciałbyś zagrać.
Za pomysły zaakceptowane i przyjęte do realizacji płacimy od miliona zł
Jednocześnie ogłaszamy konkurs dla scenarzystów gier.

dla najlepszego scenarzysty - nagroda pieniężna
dla dobrych scenarzystów - propozycja stałej współpracy.
Zainteresowanych prosimy o kontakt.
tel. (0-71) 21-29-96 w.25
21-62-46 w.25
21-26-21 w. 232 + w.25

LONGSOFT Leryx S.A.
50-227 Wrocław ul. Kleczkowska 52

Nowa wspaniała polska gra przygodowa

KAJKO i KOKOSZ

Bohaterowie znanych komiksów w Twoim komputerze!

• zabawny scenariusz • efektowna, kolorowa grafika • mnóstwo animacji •

*„Mieszkańcy Mirmiłowa żyli dostatnio i spokojnie. Życie nie szczędziło im może drobnych kłopotów, lecz zawsze umieli sobie z nimi poradzić, często dzięki pomocy dzielnych wojów – **Kajka i Kokosza**. Lecz pewnego dnia pojawił się w grodzie Oferma, przysłany przez wodza zbójcerzy, Hegemona. Ta wizyta była początkiem poważnych kłopotów mieszkańców grodu..."*

Co działo się dalej? Kup grę i sam zobacz!!!



rys. J. Christa

Grę „Kajko i Kokosz" możesz kupić wysyłkowo płacąc przy odbiorze przesyłki. Cena gry 35 zł + VAT + koszty wysyłki. Zamówienie z TWOIM DOKŁADNYM ADRESEM ORAZ TYPEM POSIADANEGO KOMPUTERA prosimy przesłać na adres producenta:

SEVEN STARS
ul. J. Matejki 6, 80-952 Gdańsk
tel. (058) 470-280, 470-286
Amiga - wszystkie modele; PC - VGA w przygotowaniu

TS-Shareware LINE WARS II

Robienie dyskietek shareware'owych powoli wchodzi nam w krew. Zabawa jest przednia, a Wy dostajecie fajne programiki za małą kasę (przypominamy, że SHAREWARE nie oznacza „za darmo" – po upłynięciu wyznaczonego przez autora programu terminu trzeba mu ZAPŁACIĆ podaną przez niego kwotę). Jak zwykle prosimy o listy – co zmienić, co dawać na dyskach, a jeśli ktoś sam napisał jakąś gierkę czy programik (byle związany z grami), niech podeśle – zobaczymy, ocenimy, jeśli będzie dobre, trafi nie tylko na dyskietkę, ale i do BBS-u.

Na razie odpowiedzmy na parę gnębiących Was pytań.

Cena dyskietek, jak już powiedzieliśmy, nie jest ustalana przez nas – i tyle, sami też uważamy, że mogłaby być niższa.

Dlaczego czasem nie umieszczamy takich czy innych programów na dyskietkach, mimo że są dobre? Po pierwsze, czasem są dobre, ale zajmują 5 mega, albo i więcej – na razie staramy się mieścić na dyskietce (przypominamy – 5 1/4 cala), docelowo – na dwóch, ale z całą masą programów. Czyli – dużych programów nie będzie. Ponadto, często autorzy umieszczają rozmaite zastrzeżenia dotyczące dystrybucji komercyjnej (czyli właśnie takiej, jak TS Shareware). Tak więc trzeba uzyskać pisemne pozwolenie na dystrybucję, być członkiem Amerykańskiego Stowarzyszenia Wydawców Shareware'u czy uskuteczniać inne dziwne manewry. Prowadzimy na razie rozmowy i ślemy sobie faksy z rozmaitymi poważnymi (także polskimi) firmami – w końcu coś z tego wyjdzie, ale trzeba trochę poczekać.

Tyle wyjaśnień na ten raz, jedziemy dalej. Ta dyskietka będzie nietypowa, niemalże – ekskluzywna. Otóż umieszczamy na niej tylko jeden program, grę „Line Wars II v.1.04" w wersji shareware, opublikowaną przez Safari Software. Dlaczego tylko ona? Ano, autor życzy sobie, aby nie umieszczać na dyskietce żadnych dodatkowych programów (podobnie jak żąda podania wszystkich danych które widzicie w poprzednim zdaniu).

Przejdźmy do opisu. „Line Wars II" to strzelanka kosmiczna z zacięciem symulatorowym, podobna do „TIE Fightera", „X-Winga" czy „Dark Crusadera".

Los rzuca nas na stanowisko pilota gwiezdnego myśliwca. Dostępne mamy 3 misje: sztorm asteroidów, czyli rozbijamy zagrażające bazie obiekty; pierwsza krew, czyli spotkanie ze statkami piratów i wreszcie eskortowanie księżniczki, której statek, jak się łatwo domyśleć, zostaje napadnięty przez wrogich piratów. Każda misja składa się z 7 faz, o stopniowanej trudności – ukończenie wszystkich wymaga sporo czasu.

Twój statek, jak to zwykle bywa, wyposażony jest odpowiednio. Masz więc lasery oraz pociski zdalnie sterowane, te drugie oczywiście skuteczniejsze, choć w ograniczonej liczbie. Ponadto można, rzecz jasna, przyśpieszać, zwalniać i okręcać się dowolnie. Jeśli chodzi o wyposażenie nawigacyjne, to masz możliwość patrzenia w przód i w tył, bardzo wygodny radar (nie tylko dobrze widać położenie innych statków, ale też ich odległość, identyfikację „swój czy wróg" i czy strzelają do Ciebie). Jesteś też informowany o stanie osłon i pancerza oraz ewentualnych uszkodzeniach systemów statku. Ponadto dysponujesz specjalnym komputerkiem sprzężonym z celownikiem, który podaje Ci dokładne dane dotyczące aktualnie namierzanego obiektu.

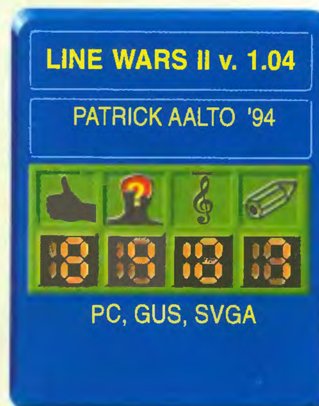
Największym atutem „Line Wars II" jest możliwość gry w kilka osób. A komputery można połączyć za pomocą wszystkiego co się tylko da, począwszy od kabelka (który można kupić za kilkanaście zł. lub nawet zrobić samemu, co dokładnie omawia dokumentacja „LW II"), poprzez modemy, a skończywszy na sieci Novell (do 8 graczy, czadowa zabawa!). I o ile pojedynczy gracz może się wahać, czy zamówić u nas tę grę, to wszyscy, którzy mają jakiekolwiek możliwości połączenia 2 komputerów po prostu muszą „Line Wars II" dostać w swoje łapy. Gwoli ścisłości dodajmy, że można latać tak w tandemie, czyli po jednej stronie i wspierając się, jak też walczyć ze sobą, co podobnie jak w Doomowskim deadmatchu jest największą frajdą.

Graficzno-muzyczna oprawa gry jest naprawdę dobra. Jeśli chodzi o grafikę, gra potrafi pracować w rozdzielczości 640x480 i 256 kolorach, wykorzystując standard VESA (dla posiadaczy innych kart SVGA dodano specjalny emulator). Co ciekawe, gra wykorzystuje też dopalacze graficzne na kartach S3. W pełnie wektorowa grafika nie budzi dziś zachwytu, ale gdy dokładnie przyjrzeć się obiektom i ich precyzyjnemu cieniowaniu... To jest kawał dobrej roboty i tyle. Zresztą cóż się dziwić – opisywany na tych łamach „Traffic Department 2193" to właśnie robota autora „Line Wars II". Jeszcze lepiej jest z muzyką. Poza obsługą Sound Blastera, „LW II" działa też na Gravisie. I to jak działa! Muzyka jest naprawdę czadowa, co więcej efekty dźwiękowe wykorzystują Gravisowy system „3D sound", czyli słyszymy nie tylko stereo, ale także „góra-dół".

Co istotne, pomimo tych dobrych możliwości, gra chodzi nawet na AT-kach z 640 KB pamięci – i nie ma się co dziwić, bo w całości napisana została w Assemblerze.

I tak ta gra wygląda. Bardzo przypadła nam do gustu, więc przedstawiamy ją szerokiej publiczności. Obejrzyjcie obrazki, pomyślcie, zastanówcie się – jakby co, „Line Wars II" mogą być Wasze. Uważamy, że to fajna gra, zapewne Wam też się spodoba.

Alex & Gawron



Aby zamówić dyskietki, należy:
– wypełnić kupon znajdujący się na tej stronie,
– cena jednej dyskietki wynosi 5,49 zł (54.900 starych zł). Do tego dodać koszt wysyłki, wynoszący 2,50 zł (25.000 starych zł) za każde 5 przesyłanych dyskietek,
– obliczoną sumę wpłacić przekazem na nasze konto,
– kupon i kopię odcinka przekazu wysłać na adres:

Wydawnictwo „Bajtek"
TS SHAREWARE
ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo „Bajtek"
PBK S.A. IX Oddział w W-wie
370031-534488-139-11

Zestaw 2 **1,2 MB**

BANANOID v1.00 – Ładna odmiana „Arkanoida" (VGA, powiększone pole gry – 2 ekrany).
BASSTOUR v3.00 – Bardzo realistyczny symulator łowienia ryb.
BIPBOP II – Gra arkanoidopodobna, ale nowatorska.
CHEAT v1.10 – 271 tipsów i trainerów do znanych gier.
JOUST VGA – Znana z automatów zręcznościówka: pojedynek jeźdźców na ogromnych ptakach.
KRET – Gra logiczno – zręcznościowa, z wyglądu podobna do Tetrisa, zasady są zupełnie inne, a gra się chyba lepiej.
MAGUS, 2ND EDITION – Perełka! RPG. Mała gra, ale niezwykle dobrze zrobiona. Postaci mogą należeć do kilkunastu różnych klas, używać wielu przedmiotów, dobra grafika.
TEROLIS v1.0 – klasyczny tetris, rozbudowany, dobra grafika, muzyka na SB i Gravisa.
TOP SECRET SAVEGAMES EDITOR v1.00 – redakcyjny edytor savegame'ów. Przydatny, sporo umie, w oparciu o niego robimy rubrykę savegame'y.
TUROID v1.20 – Klasyczny arkanoid + edytor poziomów.

Zestaw 1 **1,2 MB**

DEU 5.21 – Chyba najlepszy z edytorów do Dooma
GAME WIZARD 2.4 – „Action Replay" dla PC-tów, samemu łatwo zrobisz nieśmiertelność!
GAME TOOLS 3.21 – „Game Wizard", lepszy ale trudny.
TABLICE DO „GAME WIZARDA" – 4 gotowe tablice do „GW".
EDYTORY SAVEGAME'ÓW – „Doom", „Privateer", „Raptor", „Reunion", „Tie Fighter", „UFO", „Mystic Towers", „Ramzes".
SMALL TOOLS – 2 małe narzędzia: „Amidecod" (podaje hasło do komputera) i „Break ARJ" (zgaduje hasło w *.ARJ).
SECRET CODES itd. – TnT do 233 PC-towych gier.
TRAINERS – trainery do do 56 gier (np. „Quarantine", „Cannon Fodder", „TIE Fighter", czy „Heimdall 2").
TRAINERS MASTER v1.0 – Trainery, ale zebrane razem (75 gier „Dune II", „Alone in the Dark II", „Flashback", „Prince od Persia" czy „Rebel Assault").
TS DEMOS – demka Top Secret.
TSTEXTS – teksty PC-towych tipsów, kodów (razem 130) i savegame'ów (36) na PC-ty publikowanych w TS.
UNP v3.10 – Odpakowywacz skompresowanych plików EXE.

TOP SECRET Shareware - Zamówienie

Imię i nazwisko (nazwa firmy)

Ulica, numer domu i numer mieszkania

Kod pocztowy **Miejscowość**

Zamawiam dyskietki TS Shareware nr: ☐1. ☐2. ☐3.

Przeżyjmy to

EnCore

„Encore" w języku bardzo nam obcym, tj. francuskim oznacza „ponownie". Cóż się dziwić, że firma „Core Design" nazwała CD-ROM-ową reedycję swoich starszych przebojów „EnCore". A dostępne są tam tytuły niezwykle fajne: „Heimdall", „Curse of Enchantia" i „Thunderhawk".

Pierwsza z tu omawianych pozycji to bardzo ciekawy produkt (doczekał się już 2. części), coś pomiędzy zręcznościówką, przygodówką i RPG. Tytułowy bohater to Wiking, heros, który z polecenia bogów na zapewnić ład i porządek. Tak więc czeka go mozolna podróż przez szereg wysp, używanie dziesiątków przedmiotów i magii runicznej, oczywiście walka z wrogami, słowem to wszystko, co znamy z klasycznych RPG. Z drugiej strony niezwykle ciekawy widok sytuacji (oryginalna grafika, cechująca produkcje „Core Designów") powoduje, że gra przypomina przygodówkę. Do tego wszystkiego dochodzi kilka zabawnych i dobrze zrobionych przerywników zręcznościowych. Dobra gra!





„Curse of Enchantia" to przygodówka. Tym razem zostajesz przeniesiony ze swojego spokojnego świata do świata zupełnie niespokojnego, z którego musisz się wyrwać, przy okazji skutecznie go ratując. Gra ma dość złożony, ale strawny interfejs użytkownika, doskonałą grafikę (artystyczne malunki), dobrą muzykę, ba! jest nawet full-talking, choć autorzy zadbali, aby zbyt wiele nie było mówione. Najważniejszą zaletą gry jest genialny, zwariowany humor – śmiejemy się dużo i często. I właśnie o to

JAGUAR XJ220

Jeżeli zaczynamy mówić o wyścigach samochodowych na Amidze, to z pewnością wspomnimy o trylogii Lotusów. Natomiast, nie wiedzieć czemu, niewiele osób wspomni o powstałej w tym samym czasie grze pt. Jaguar XJ220. Dzisiaj ukazuje się ona na polskim rynku, jako „budget game", co przetłumaczyć by można jako gra powracająca, albo po prostu gra z przeszłości i w zasadzie tylko jako gra tego typu ma rację bytu. Powiedzmy sobie szczerze, jeżeli ktoś poszukuje samochodowej rozrywki, a trasy Lotusów mu się znudziły, to może po nią śmiało sięgnąć. W przypadku, gdyby oczekiwał od gry czegoś nowego, niekonwencjonalnego to niestety, tego tu nie znajdzie!

Gra oferuje nam zmagania na 36 torach z 12 państwach. Oprócz nich mamy możliwość stworzenia własnych tras, służy do tego specjalny edytor. Oczywiście opcja „na dwóch graczy" pozwala ścigać się pomiędzy sobą w tym samym czasie. Oczywiście do tego wszystkiego dochodzi sklep z częściami samochodowymi, które kupujemy za zdobyte w wyścigu pieniądze, nierzadko ciężkie warunki pogodowe i zajadli konkurenci, którzy tylko czekają na to aż ci się koło poślizgnie. To wszystko znajdziecie w tej grze, która może nie podkurza za was mieszkania i nie powynosi śmieci, ale z pewnością dostarczy wam emocji związanej ze ściganiem się samochodem.

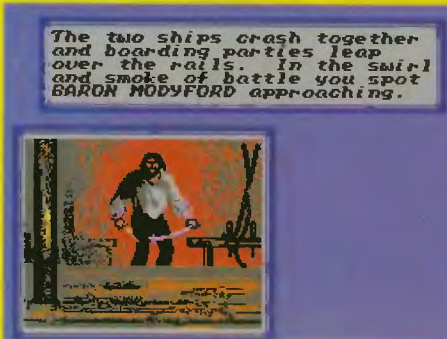
EMILUS

Firma: Core Design
Dystrybutor: Mirage Software



Pirates!

„Piraci" mieli już swoją wersję „Gold", z poprawioną, czadową grafiką (SVGA) i muzyką. Nie zapominajmy jednak, że sam pomysł gry jest znacznie starszy... I cały czas genialny. No bo któż nie chciałby stać się kapitanem pirackiego statku, atakującego wszystko i wszystkich, unurzanym po kolana we krwi, po pas



w wodzie i po szyję w złocie.

I tak właśnie jest w „Piratach": XVII wiek, Karaiby, 4 wielkie mocarstwa (Anglia, Francja, Hiszpania i Dania), wiele portów, niekiedy tylko formalnie komukolwiek podlegających, a w nich chętne panienki i całe stada pijanych poszukiwaczy przygód – i oczywiście TY.

Jako dowódca wyprawy będziesz musiał napadać na statki, upłynniać łupy, grabić nawet całe miasta, a gdy trzeba, kasować innych piratów. Przy tym wszystkim musisz pamiętać, że bez zaplecza politycznego (w postaci państwa, którego interesy będziesz reprezentował paląc i rabując) długo nie pociągniesz – nie mając gdzie sprzedawać towarów i zaciągać nowych ludzi, bo oczywiście nie wpuszczają Cię do wrogich portów. Niezwykle istotnym elementem gry jest też psychologia – załoga niezadowolona buntuje się i ucieka, tak więc trzeba dostarczać im dużo rozrywki, a w odpowiednim momencie rozwiązać cały interes i zacząć od nowa (ale oczywiście z dołożoną kasą gdzieś na tajemniczej wyspie skarbów).

Oprawa muzyczno-graficzna gry jest tragiczna (EGA – Speaker), natomiast kompleksowość ujęcia tematu (pojedynki szermiercze, starcia artyleryjskie, dyplomacja, poszukiwanie zaginionej rodziny, swatanie żony, psychologia, handel) powoduje, że nawet dziś warto sobie o „Pirates!" przypomnieć.

Alex & Gawron

P.S. Pełny opis do „Pirates!" ukazał się w „Top Secret" nr 4/91 i 1/92.

Producent: Microprose
Komputery: IBM PC, Amiga.
Dystrybutor: IPS, cena: 28,06 zł

(UWAGA! „Pirates" znajdują się w ofercie naszej księgarni wysyłkowej).

STREET FIGHTER II

Ta gra to klasyka komputerowych mordobić i choć ma swoje lata, wciąż jeszcze jest świeża – zresztą chyba już wiecie, że właśnie do polskich kin wchodzi film pod tym samym tytułem (z J.-C. van Dammem w roli głównej, grającym Guila). Wszystkim nieświadomym przypominamy, że wcielasz się w jedną z kilku postaci biorących udział w turnieju o mistrzowstwo świata w walkach ulicznych.

Do wyboru masz 8 postaci: Hondę – zawodnika sumo, silnego i dość zwinnego; Zangiefa – potężnego przedstawiciela radzieckiej klasy robotniczej; Chun Li – maleńką, niesamowicie zwinną judoczkę; Blankę – półdzikiego wojownika z brazylijskiej dżungli; Kena i Ryu – dwóch bliźniaczych karateków, uczniów tego samego mistrza; Guila – byłego żołnierza wojsk specjalnych i wreszcie Dhalsima – jogę, mistrza medytacji, który potrafi robić ze swoim ciałem bardzo dziwne rzeczy. Każda z tych postaci posiada własny zestaw zachowań i ciosów specjalnych (wersja PC-towa jest pod tym względem zubożona, zamiast 3 – 4 postaci mają tylko 1 – 2 ciosy). Co najważniejsze, w przeciwieństwie do większości tego typu gier, w „SF II" każda postać rzeczywiście pociąga ze sobą diametralnie inną technikę walki: aby być dobrym, trzeba dobrze poznać swój odpowiednik i zżyć się z nim.

Wypada jeszcze dodać, że po pokonaniu początkowych 7 opo-

chodzi.

„Thunderhawk" to pozycja cokolwiek słabsza. Symulator „Apache'a", złożony i realistyczny, jeśli chodzi o bogactwo wyposażenia, wielość przeciwników, terytoriów itd. Niestety, grafika nie wytrzymuje porównania z nowoczesnymi produkcjami, co nie zmienia faktu, że gra powinna się podobać wszystkim, którzy lubili „LHX-a".

Z opisywanego tu zestawu dwie pierwsze produkcje wcale się nie zestarzały i trzymają dobry poziom przyrównane do gier współczesnych. Gorzej jest z trzecią, ale i tak uważamy, że „EnCore" to dobry i godny zakupu produkt.

Alex & Gawron

Komputery: IBM PC CD-ROM
Producent: Core Design
Dystrybutor: Mirage Software,
Cena: 710zł (z VAT)



nentów walczysz z kolejnymi 3 gościami i wreszcie samym Kapitanem Bisonem, aktualnym posiadaczem tytułu. Dodatkowo trzykrotnie pomiędzy walkami mają miejsce „Bonus Levele" polegające na rozbijaniu samochodów czy beczek.

„Street Fighter" jest dobrze opracowany graficznie i muzycznie (czad!), wymagania sprzętowe ma minimalne, więc spokojnie go wszystkim polecamy.

Alex & Gawron

P.S. Pełny opis „Street Fightera II" znajdziecie w „Top Secret" nr 3/93.

Komputery: IBM PC, Amiga.
Producent: Capcom; U.S. Gold.
Dystrybutor: IPS, cena: 34,16

(UWAGA! „Street Fighter II" znajduje się w ofercie naszej księgarni wysyłkowej.)

Sześciopak

Przedstawiamy kolejny zestaw wielu CD-ROM-ów za nieprzyzwoicie niską cenę. Tym razem jest to sześciopak o dość specjalnym charakterze, bowiem zawierający wyłącznie programy dla dzieci.

Pierwszy z nich to „Our House" multimedialny program przedstawiający dzieciakom wnętrze domu. Na tym oczywiście nie koniec: można poznać historię wielu ciekawych przedmiotów, znajdujących się w normalnym domu, takich jak skrzynki na narzędzia, zabawki czy garnki – całość jest znakomicie podana i interesująca także dla starszych.

Druga płytka to „Cinderella", czyli „Calineczka". Jest to olbrzymia, kilkusetmegabajtowa książka ze wspaniałymi ilustracjami, znakomicie czytanymi tekstami i w całości tak przygotowana, że może pomóc w nauce prawidłowej wymowy angielskiej.

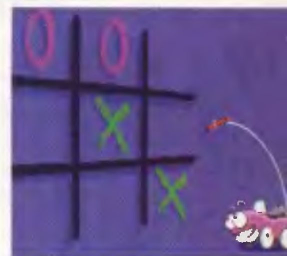


Dalej „Basing Spelling Tricks" – kolejna ładna i duża produkcja ucząca dzieciaki czytać. Całość zapodana jest jako gra, w której główny bohater przedziera się przez dżunglę – w czym oczywiście należy mu pomóc.

Kolejny program to „Music Toons". Tym razem dzieci będą mogły się pobawić w robienie muzyki, a nawet własnych teledysków, a to wszystko w kilku ambitnych rodzajach muzyki, jak np. hip-hop czy techno.

Pamiętacie „Fatty Bear Fun Pack" opisywany przez nas w numerze 11? Na następnej płytce znajdziecie „Putt Putt's Fun Pack", grę pozwalającą na odbycie zmagań w 6 różnych konkurencjach, jak na przykład kółko i krzyżyk, warcaby czy układanki. Całość jest bardzo ładna i zabawna.

Na koniec wreszcie „Sing Along Kids", czyli karoke, czyli „słyszysz podkład, widzisz słowa, a śpiewaj sam". Do wyboru 10 hiperpopularnych



kawałków jak „Yankee Doodle", „Stary Donald fermę miał" czy „Clementine". Całość ilustrowana jest genialnymi obrazkami w wysokiej rozdzielczości. Oprócz „Putt Putta" wszystkie tu opisywane gry wymagają MS-Windows, co daje w końcowym efekcie wysoką jakość, choć wymaga dobrego (486DX) komputera. Zestaw jest tani, zabawny i godny polecenia nie tylko dla dzieciaków.

Alex & Gawron

Producenci: Różni, Panie, różniści (B. Smoleń).
Komputery: IBM PC CD-ROM, MS Windows, zalecane 486.
Dystrybutor: CD-Projekt,
Cena: 11,16 złotych (z VAT).





Lista przebojów

Gdy tak sobie patrzę w pustkę...

Jaki piękny dzień, słońce świeci, jest 40 stopni ciepła, można pójść na basen. Na podwórku jeszcze słychać gwar bawiących się dzieci, ale już niedługo, lada dzień wszystkie powyjeżdżają na kolonie, obozy i inne placówki młodzieżowo-wypoczynkowe. Mamy już lato, wakacje i z pewnością wszyscy mają wspaniałe humory, w związku z czym pozwolicie, że zacznę od krótkiego ogłoszenia.

Ogłaszam konkurs pt. „najzabawniejszy tekst na odwrocie kart do głosowania na listę przebojów". Polega on na tym, że Wy nasi doskonali czytelnicy po wypełnieniu kartki do głosowania na listę przebojów musicie na drugiej stronie napisać kilka przezabawnych zdań, które rozbawią wysoką komisję w składzie: Babcia Skarbonka, Dziadek Odkurzacz, Ludzie Grzyby, Ksiądz Pafelon i oczywiście ja, Wasz nagabywacz. Nagrodą nie będą żadne prenumeraty, czy seria znaczków pocztowych z papieżem w klapie, ale po prostu wyróżnienie. Wyróżnienie, wraz z najlepszą pracą zostanie opublikowane na łamach Top Secret i przyznany zostanie tytuł „najśmieszniejszego czytelnika piszącego śmieszne lub nawet bardzo śmieszne rzeczy". Znając Was już jakiś czas oczekuję czegoś mocnego. Jeszcze jedno: w myśl hasła „nie będzie Naczelny pluł nam w twarz, ni dzieci nam germanił", konkurs nie zostanie objęty żadnego rodzaju cenzurą, chyba że auto.

Lista przebojów znowu uległa zmianie. Tym razem podane są Lista z listów czytelników i Lista ze świata. Na ile pokrywają się one z Waszymi listami to już ocenicie sami. Chyba to już tyle i jeszcze raz przypominam o konkursie na czadowy tekst. Tekst nie musi być wierszowany, logiczny, mądry, czy przystojny, ale musi być śmieszny i właśnie to jest kryterium najważniejsze.

MAŁA ŁYGA

P.S. Nie wiem do którego numeru ten tekst pójdzie, w związku z czym nie biorę odpowiedzialności za zgodność czasową zawartą w nim tekstu. W każdym bądź razie bawcie się dobrze. Pozdrawiam z pochmurnego Chicago.

HITY świat

AMIGA 1200	CD-32	AMIGA	PC CD-ROM	PC
1. THEME PARK	1. ARCADE POOL	1. GLOB. GLADIATORS	1. THEME PARK	1. THEME PARK
2. UFO	2. JAMES POND III	2. ON THE BALL: W.C.E.	2. OUTPOST	2. TIE FIGHTER
3. SUPER STARDUST	3. BUBBA'N'STIX	3. SOCCER KID	3. REBEL ASSAULT	3. SIM CITY 2000
4. BANSHEE	4. UFO	4. ELITE II	4. ENCARTA	4. X-WING
5. KICK OFF III	5. CANNON FODDER	5. CLUB FOOTBALL	5. THR 7TH GUEST	5. STRIKER
6. CIVILISATION	6. JETSTRIKE	6. INT. SENS. SOCCER	6. TFX	6. PREMIER MANAGER II
7. FIELDS OF GLORY	7. NIGEL M. W. CHAMP.	7. CANNON FODDER	7. CYBERRACE	7. THE SETTLERS
8. ON THE BALL: W.C.E.	8. GUARDIAN	8. PREMIER MANAGER II	8. D. OF THE TENTACLE	8. CANNON FODDER
9. SOCCER KID	9. HUMANS 1&2	9. CHAMP. MANAGER '93	9. UFO	9. INDYCAR RACING
10. GUNSHIP 2000	10. S. THE SORCERER	10. EUROP. CHAMPS.	10. SAM & MAX	10. TFX

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. BATMAN RETURNS	1. EDD THE DUCK	1. THE SETTLERS	1. DOOM	1. KSIĄŻE
2. MICROMACHINES	2. LEMMINGS	2. MORTAL KOMBAT II	2. RISE OF THE R.	2. CYWILIZACJA
3. TERMINATOR II	3. WŁADCA	3. SYNDICATE	3. DOOM II	3. OPERATION BLOOD
4. THE UNTOUCHABLES	4. SIM CITY	4. CANNON FODDER II	4. SIM CITY 2000	4. WŁADCA
5. PACMAN II	5. GUNSHIP	5. DUNE II	5. THEME PARK	5. AD 2044
6. HOME ALONE II	6. ELVIRA II	6. CIVILIZATION	6. WOLFENSTEIN 3D	6. OPERATION WOLF
7. BATTLE TOADS	7. KOLONY	7. CANNON FODDER	7. SYSTEM SHOCK	7. HOOK
8. ADVENTURE ISLAND II	8. LAZARUS	8. K-240	8. TIE FIGHTER	8. KOLONY
9. TINY TOON ADV. II	9. MICRO. SOCCER	9. SHADOW FIGHTER	9. CYBERWAR	9. WORLD SOCCER
10. TURTLES III	10. W. CHAMP. SQUASH	10. ELITE II	10. COSMO	10. JASKINIOWIEC
11. SUPER FIGHTER II	11. TRENER	11. GENESIA	11. TRANSARCTICA	11. SPECIAL FORCES
12. BIG NOSE II	12. ARNIE	12. RISE OF THE R.	12. DRUG WARS	12. DEIMOS
13. TINY TOON ADV.	13. TEST DRIVE II	13. DESERT STRIKE	13. GODS	13. HANS KLOSS
14. PUNISHER	14. IRON LORD	14. POWER DRIVE	14. DUKE NUKE'EM II	14. TECHNUS
15. DOUBLE DRAGON III	15. 1ST DIV. MAN.	15. LORDS OF THE R.	15. SYNDICATE	15. W. CIEMNOŚCI
16. S. MARIO BROS III	16. DETECTIVE	16. JUNGLE STRIKE	16. TFX	16. GAME OVER
17. D.J. BOY	17. SUPREMACY	17. S. W. OF SOCCER	17. MORTAL KOMBAT II	17. BATMAN THE MOVIE
18. TURTLES II	18. FRANKENSTEIN	18. 1869	18. BLAKE STONE	18. SPEED KING
19. S. MARIO BROS II	19. EMERYL H.S.	19. DRAGON STONE	19. PRINCE OF PERSIA	19. KLĄTWA
20. JURASSIC PARK	20. WESTERN GAMES	20. MORTAL KOMBAT	20. EPIC PINBALL	20. KING OF CHICAGO

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. CONTRA	1. OPERATION WOLF	1. VROOM	1. W. COMM. ARMADA	1. KICK OFF
2. CROSS FIRE	2. HOOK	2. FORTUNA	2. CHIP & DALE	2. DARK ABYSS
3. GALAGA	3. HANS KLOSS	3. GOLDEN AXE	3. COLGATE	3. PIEKIEŁKO
4. KING KONG III	4. GAME OVER	4. CAPTAIN PLANET	4. DUNE	4. ZBIR
5. PREDATOR	5. BATMAN THE MOVIE	5. JET STRIKE	5. PUTT PUTT	5. CITADEL
6. WRESTLING	6. SPEED KING	6. MORPH	6. BLOCK OUT	6. UPIÓR
7. GODZILLA	7. KING OF CHICAGO	7. KOŁO FORTUNY	7. SIM CITY	7. HANS KLOSS
8. BATMAN	8. COMBAT LYNX	8. CISCO HEAT	8. TRISTAN	8. LAST GUARDIAN
9. BATMAN II	9. SLICKS	9. EMPIRE SOCCER	9. LOGICAL	9. PRZEMYTNIK
10. DOOM	10. FIST FIGHTER	10. PRINCE OF PERSIA	10. FIFA SOCCER	10. ADAX



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stale rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody.** Cena detaliczna **Bajtka** – 2,40 zł, w prenumeracie 2,20 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,30 zł, w prenumeracie 2,10 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za drugi kwartał wynosi 69 tys. Wpłat na drugi kwartał 1995 r. należy dokonać do dnia 20 lutego 1994 r.

– Wpłaty należy przesyłać do „RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH" S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga.** Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Artykuły o muzyce, grafice, animacji, multimediach, recenzje najnowszych CD.

Cena detaliczna – 2,00 zł, w prenumeracie 1,6 zł.

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 30.04.95	Bajtek	Commodore & Amiga	Top Secret	Atari Magazyn
od numeru:				Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn"
CENA	2,20 x	1,60 x	2,10 x	Dział prenumeraty Wydawnictwa
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	x	
po ile egzemplarzy	=	=	=	
SUMA	+	+	=	
RAZEM:				





PRENUMERATA

Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik



Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - ❑ wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - ❑ do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - ❑ wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 617–50–70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.



LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:



HITY

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.



SHITY

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

GUS dla prenumeratora!



Ta akcja była lekko poufna, jako że nie ogłaszaliśmy jej na naszych łamach. Od jakiegoś czasu (będzie już z pół roku) do wszystkich gier sprzedawanych przez IPS (niezależnie od tego czy była to sprzedaż wsysyłkowa za naszym pośrednictwem czy nie) wrzucana jest ulotka – kupon prenumeraty Top Secretu. Sam kupon prenumeraty to nic wielkiego – takie same można rozdawać na ulicach, jednak akurat w tym przypadku kupony miały nieco większy ciężar gatunkowy. Dlaczego? Z bardzo prostego powodu – z tych, którzy nas zaprenumerują właśnie na podstawie tych kuponów, postanowiliśmy wylosować szczęśliwca, który dostanie ni mniej ni więcej tylko kartę dźwiękową Gravis Ultra Sound. Nie będę się tu rozpływać nad samą kartą, zrobił to już kiedyś Alex, nie będę też pisać jak wspaniale można ją samemu oprogramować – może napiszę o tym kiedyś w Bajtku. Jak by na to nie patrzeć, GUS potęgą jest i basta. A wylosowanie go za tak śmieszny wydatek jakim jest zaprenumerowanie Top Secret oznacza mniej więcej osiemnastokrotne przebicie po uwzględnieniu ceny karty i ceny prenumeraty. Czysty zysk, jak mawiają w reklamie proszku do prania.

Pomijając drobną (?) kukułę z datą na kuponie, wszystko grało i buczało. Kupony szły w świat, potem wracały w postaci prenumerat, potem trafiały do pudełka i czekały... Aż wreszcie nadszedł feralny dzień piątek 13 stycznia 1995 r. Dlaczego feralny? No cóż, nagroda była tylko jedna, a prenumeratorów cała garść, wszyscy poza jednym musieli mieć pecha. Nadejszła wiekopomna chwila i sierotka z wąsikiem dokonala losowania. BUM! I oto jest, zwycięzca, szczęśliwy posiadacz nowiutkiego GUS-a ufundowanego przez naszą redakcję:

Łukasz Pluta z Puław!

A inni – cóż... Nie wszyscy mogą być zwycięzcami. Ale w końcu gracze prenumerują nas nie po to, by wygrać jakieś tam nagrody, ale po to, by nas czytać – więc i tak jesteście do przodu. To taki optymistyczny akcencik, którym kończę – jeszcze raz gratulując naszemu zwycięzcy!

LOTERIA KORESPONDENTÓW

Witam wszystkich Czytelników! Miesiąc mamy jak co miesiąc (cha cha cha...), a więc Wydawnictwo Iskry jak zwykle funduje 30 książek dla naszych korespondentów. Tym co nie wiedzą, przypominamy, że książkę ma szansę wylosować każdy, kto przesłał do nas dowolną przesyłkę pocztową i podał swój PEŁNY adres. A co rozdajemy? Dobrą literaturę! Książki z serii „Amber" Zeleznego, „Cień Kata" i jego następne części Wolfe'a, obie części „Encyklopedii Rocka" oraz książkę „Ojciec i Syn" – historię firmy IBM, która jak się okazuje, poza komputerami wyprodukowała sporo ciekawych rzeczy, w porywach do czołgów (!). Wśród wymienionych książek znajduje się też jeden egzemplarz „Encyklopedii Historii Świata" Guinnesa – tomisko duże i drogie, a warte swojej ceny – zawiera znakomicie



ilustrowaną część historyczną oraz część encyklopedyczną na 3000 haseł.

O czym informuję wszystkich, jednocześnie pieczołowicie pakując wspomniane foliały.

Red-Alex-Ja (Redakcja)

A oto lista zwycięzców:
M. Pierzchała, Chełmno; Marcin Haberko, Zabrze; Adaś Kundzice, Sokółka; Paweł Meczkowski, Radom; Rumun Navigator, Warszawa; Jakub Pawlewski, Czeladź; Bartosz Wojnicki, Sosnowiec; Bartosz Kaczmarek, Pniewy; Marcin Ambroży, Wola; Maciej Mazurek, Zabrze; Sebastian Rerak, Kraków; Marcin Włodarczak, Poznań; Dariusz Grudziński, Wrocław; Remigiusz Orzechowski, Nowa Sól; Tomasz Spólnik, Jarosław; Maciej Margas, Słupsk; Dariusz Gawrońki, Łódź; Piotr Kostyk, Kędzierzyn-Koźle; Wojciech Ścigała, Bytom; Paweł Szaniawski, Rossosz; Damian Malinowski, Świdnica; Andrzej Kilanowski, Świecie; Michał Barański, Lublin; Artur Szarecki, Warszawa; Maciej Jagoda, Mysłowice-Kopciowice; Witold Gertruda, Bytom; Maciek Janicki, Warszawa; Jacek Rogala, Kraków; Wojciech Grzesiczek, Ruda Śląska; Paweł Czecz, Będzin.

Czytelnicy nadesłali

RYGAR

Zaraz po śmierci Czarownika urodziłeś się Ty, Rygarze. To na Twoim ramieniu widniał Znak. Znak bohatera, który pokona Zło. Ludzie zaczęli przygotowywać Cię do ostatecznej walki z siłami ciemności. Kiedy byłeś już młodzieńcem, diabeł zstąpił na Ziemię... Tu właśnie zaczyna się Twoja rola, drogi graczu. Jako dzielny wojownik Rygar musisz pokonać siły ciemności i uwolnić ziemię od Zła. W Tobie cała nadzieja ludzkości.

Oto właśnie gra „Rygar", dzięki której z szarego człowieka możesz zamienić się we wspaniałego wojownika. Aby zwyciężyć, musisz pokonać 22 poziomy pełne walki, aby w etapie 23 załatwić samego diabła.

DO TRZECH RAZY SZTUKA...

Tym razem ruszyło się! Wreszcie pokazaliście, na co Was stać i zasypaliście nas sporą liczbą opisów, z których większość jest przyzwoita, a najlepsze 3 widzicie obok.

My zaś przypominamy: chcemy opisów gier przez nas nie opisanych, koniecznie zawiera-

DEMON BL

Nie jestem dobrym recenzentem, więc opis tej gry nie będzie na wysokim poziomie, za co z góry przepraszam i od razu przechodzę do bawełny. Otóż oświadczam, że nie będę owijał w wymieniony materiał, ponieważ wystarczająco dobrze zrobił to autor gry umieszczając obok porządnego kawałka taśmy wcale nie gorszy kawałek papieru. Dla złagodzenia Twoich nerwów zrobiłem mapę (nasze nerwy też złagodziłeś, przecież ten tekst nic nie mówi o grze – ale mapa jest dobra – A&G). Ogólnie gra jest dobra, wciąga i ma dobrą grafikę. Co w dzisiejszych czasach na polskim rynku C64 jest szokiem.

Piotr Szypuła

Komputer: Commodore
Producent, dystrybutor: Mark Soft, Mirage Software

Grę rozpoczynasz mając jedynie magiczną broń. Możesz również na skakać na przeciwników, jednak powoduje to tylko chwilowe ich ogłuszenie. Zaczynając grę, masz do dyspozycji 2 życia, oraz po 100 sekund na przejście każdego levelu. Poruszasz się w prawo. W czasie wędrówki z Ziemi co jakiś czas „wyłażą" magiczne skrzynie, w których ukryte są różne bonusy (tabela nr 1). Aby je wziąć, strzelaj w skrzynię, a następnie weź to, co z niej zostało. Bonusy leżą też czasem na Ziemi. Jest ich nieco mniej, niż poprzednich, ale za to są bardziej przydatne (tabela nr 2). Na końcu każdego levelu znajduje się świątynia. Tam też otrzymujesz trzeci rodzaj bonusów (patrz tabela nr 3).

Na koniec kilka dobrych rad:
– śpiesz się powoli: staraj się przejść dany level jak najszybciej, ale uważnie: przeciwnicy pojawiają się nagle.
– jeśli widzisz dużo przeciwników, skacz na nich.
– nosorożca rozwalisz, wytrwale w niego strzelając.
– w levelach 5, 7, 15, 19 przed wejściem na linę rozwal nietoperza – zaoszczędzi Ci to wielu kłopotów.
– ptaki zabijaj, jak tylko je zobaczysz. Jeśli tego nie zrobisz, nie dadzą Ci spokoju.
– diabła w 23 levelu zabijesz strzelając mu zawzięcie w czaszkę. Nie wal w nogi!

Myślę, że tyle starczy na spokojne ukończenie „Rygara". Gra ma ładną grafikę i animację. Nieco gorzej jest z muzyką, ale ujdzie w tłoku. Lepsze, bardzo realistycznie są efekty dźwiękowe. Ogólnie gra jest bardzo dobra i choć wcale nie prosta, oceniłbym ją na 5- (minus za muzykę) i tym, co lubią zręcznościówki też się spodoba. Denerwujący może być jedynie brak kodów umożliwiających rozpoczęcie zabawy od dowolnego levelu. Zaczynanie od początku, tylko po to, aby przejść np. 17. poziom, jest, moim zdaniem, bezsensowne.

Aha. Zapomniałem dodać, że warto tę grę ukończyć – czeka Was miła niespodzianka...

Marek Lis

TABELA NR 1

BLUE SHIELD (niebieska tarcza)	7 990 pkt.
DESTROYER (niszczyciel)	10000 pkt.
DIAMOND (diament)	300 punktów
QUESTION MARK (znak zapytania)	1000–75000 punktów
RED ORB (czerwone jabłko)	200 punktów
STAR (gwiazda)	100 punktów doliczane do Rank Bonusu
TIME (czas)	dodatkowe 20 sekund czasu

TABELA NR 2

DOUBLE POINTS (PODWAJACZ PUNKTÓW)	Jeśli posiadasz ten bonus, to za każdego zabitego przeciwnika będziesz otrzymywał podwójną ilość punktów.
STAR WEAPON (GWIEZDNA BROŃ)	dzięki niej możesz strzelać do góry.
SUN WEAPON (SŁONECZNA BROŃ)	W porównaniu z Twoim uzbrojeniem podstawowym, ma ona większą siłę rażenia. Możesz strzelać dalej i szybciej.
TIGER POWER (SIŁA TYGRYSA)	Najlepsza z wszystkich wyżej wymienionych a więc również najtrudniejsza do zdobycia. Dzięki niej możesz skakać na przeciwników, jednocześnie ich zabijając. (bez tiger power możesz ich tylko ogłuszyć.)

RYS 1

LICZBA POZOSTAŁYCH ŻYĆ – PUNKTY – NUMER LEVELU, NA KTÓRYM SIĘ ZNAJDUJESZ – DOUBLE POINTS – STAR WEAPON – SUN WEAPON – TIGER POWER

TABELA NR 3

REPULSE BONUS	100 punktów za każdego zniszczonego przeciwnika.
RANK BONUS	Bonus ten zależny jest od ilości zebranych gwiazdek (patrz tab. 1 STAR), ilości zachowanych żyć oraz levelu, na którym się znajdujesz.
TIMER BONUS	Otrzymujesz po 100 punktów za każdą zachowaną sekundę.

PS. Marku, przepraszamy, że tak pocięliśmy tekst, choć był dobry – niestety, mieliśmy za mało miejsca.

Konsola: Atari Lynx

jących elementy graficzne (nie muszą być mapy). W zamian otrzymujecie darmową roczną prenumeratę TS, książki Wydawnictwa „Iskry" wartości 15 zł (nowych), oraz, o ile ktoś zechce, wydrukujemy mu dowolne 3 linijki tekstu (byle cenzuralnego) oraz jego zdjęcie. Chyba warto się wysilić? A więc Czytelnicy do piór!

Alex & Gawron

TURBICAN

	A	B	C	D	E	F	G	H	J	K
1		CZARY	DRZWI		WINDA	WODA	MASKA DRUIDA	BALONIKI		
2	DUŻY ZŁY DUCH		KLUCZ		WINDA			CZARY		
3				DRZWI	WINDA			DRZWI	KLUCZ	CZARY POMPA
4		CZARY KLUCZ	CZARY DRZWI		WINDA			START		



W opisie „Turbicana" w TS 5/26 w rubryce „Czytelnicy nadesłali" nie było ani mapy, ani żadnego elementu graficznego tylko jakaś historyjka. Odwołując się do Regulaminu z numeru 12/33 przysyłam pełny opis (zgadza się, Hasak zgubił mapę, bidulek – A&G).

Bez żadnych legend (już były) przejdę od razu do rzeczy:

Wyprawa zaczyna się w komnacie 4H. Windą z 4E jedź do 2E, zabierz klucz z 2C i jedź do 4E. Otwórz drzwi w 3H, z 3J zabierz klucz a w 3K weź czar i dotknij pompy, której ramie uniesie się do góry. Jedź windą do 1E. Weź maskę druida z 1G, przyda się. Zjedź do 4E, z 4C zabierz czar, a z 4B czar oraz klucz. Windą wjedź do 2E, weź czar z 2H i jedź do 1E. Weź czar z 1B, jedź do 2E i w 2A dokonaj rozbiórki posągu (naciskając „Fire" kilka razy). Wróć do windy, wjedź do 1E i idź do 1H, skąd odlecisz uczepiony baloników.

Jacek "Toudi" Jeszke

P.S. **Jacek „Toudi" Jeszke pozdrawia Dorotę Płatek ze Strzyżowic** (zgodnie z regulaminem, zamieszczamy – A&G).

Komputer: Atari

SAVEGAMY

Ho, ho, ho... Prawdę mówiąc to nie spodziewaliśmy się tak znacznego ożywienia naszych szacownych Czytelników po ostatnich naszych popisach na tychże łamach. Nie chodzi tu tylko o zwiększoną porcję listów. Ktoś przysłał nawet skrypt dla Reuniona liczący sobie 3KB. Niestety został porwany przez Naczelnego, który rozpoczął w związku z tym intensywne poszukiwania samego Reuniona (szczęść Mu Boże). Walki o odzyskanie skryptu w toku...

Tutaj drobna uwaga – jeśli możecie, to przysyłajcie listy na dyskietkach wraz z plikami savegamów, których dotyczą – umożliwi to nam częstsze publikowanie screenów z edytora, jak też sprawdzanie poprawności przysłanych save'ów. Nasze archiwa są bowiem, jak mawia Emil, „nieco niekompletne". Rzecz jasna gwarantujemy zwrot przysłanych dyskietek (o ile otrzymamy je wraz z kopertą zwrotną), do każdego odsyłanego listu dołączać zaś będziemy jakiś upominek (no, nie wyobrażajcie sobie zbyt wiele – w każdym razie sami jeszcze nie wiemy, co to będzie).

W związku z pojawiającymi się często w nagłówkach Waszych listów ostrożnymi komentarzami stwierdzamy, iż obrzucanie nas wyzwiskami jest całkowicie dozwolone i nie wpływa na prawdopodobieństwo wydrukowania listu, w którym zostaliśmy obrzuceni. Zastrzegamy sobie jednakże prawo do odrzucenia części obelg – oczywiście uprzednio odpowiednio ubarwionych przez nas (a na tym to my się znamy)...

Przejdźmy w końcu do części najważniejszej, czyli do wyników Waszych zmagań z oporną materią bitów i bajtów. Dziś stanowczo będziemy faworyzować posiadaczy Amig, no ale takie jest życie – raz na wozie, a raz w rowie.

Pierwszym Amigowcem, którego osiągnięcia zaprezentujemy będzie Hubert Kwiatkowski z Radomia. Posiada on Amigę 600, do męczenia savegamów używa Filemastera, zaś tym razem zamęczył :

CIVILIZATION dla Amigi

Zmieniamy plik CIVILO.SVE. W bajty 322 i 323(dec) wpisujemy wartość 77(hex), co daje nam 30000 pieniążków.

ISHAR 2 dla Amigi

W pliku z savegamem (jego nazwę podajemy podczas gry) zmieniamy bajty od 986 do 994(dec) włącznie wpisując w nie wartość 22(hex) co daje 50 poziom doświadczenia. W bajty od 1006 do 1014(dec) wpisujemy zaś 05(hex), aby zwiększyć ilość gotówki posiadaną przez każdą postać do około pół miliona. Na koniec zaś w bajty od 996 do 1005 wstawiamy 08(hex), co daje nam 2000 punktów zdrówka.

LEGEND OF VALOUR dla Amigi

W pliku z savegamem wpisujemy wartość FF(hex) w bajty 57, 59, 61, 63, 65, 67 otrzymując w ten sposób po 256 gem'ów, spice'ów itp. Możemy je następnie sprzedać uzyskując dzięki temu tak potrzebną nam gotówkę. Z kolei bajty 69, 71, 73, 75, 77, 79 odpowiadają za niesione przez nas przedmioty, możemy eksperymentować wpisując w nie różne wartości (na przykład 26(hex) to Ornate Axe). Hubert poleca wpisanie w nie po kolei 6F, 70, 71, 72, 73, 74(hex) (jest to rzecz jasna jedynie przykład).

EYE OF THE BEHOLDER 2 dla Amigi

Tutaj wszystkie numery bajtów liczone będą od pierwszej litery imienia bohatera, którego parametry zmieniamy. Tak zatem: zdrowie – wpisujemy 30(hex) w 27,28,29 i 30 bajt od początku imienia; doświadczenie – wpisujemy 55(hex) w bajt 42(dec) i jeśli postać ma dwie profesje także w bajt 46(dec), daje to ponad 5 mln. doświadczenia.

Następnym miłośnikiem firmy Commodore (chociaż teraz to już Samsung) był Marcin Pierzchała z Chełmna nazywający się Geniuszem i Expertem. Rozpracował on :

CASTLES dla Amigi

Zmieniamy w pliku z savegamem bajty 394 i 395 (dec) wpisując w nie ciąg 01 FH(hex) – co daje nam przyzwoitą liczbę łuczników. Podobną operację przeprowadzamy także na naszych siłach piechoty w analogiczny sposób modyfikując bajty 67 i 68(dec) oraz 404 i 405(dec).

Miało być tylko o Amidze, ale wiedzieliśmy i tak, że długo nie wytrzymamy. Oto bowiem z kolejnych kopert poczęły wypadać listy od maniaków PC. Publikujemy zatem osiągnięcia Michała Stępkowskiego dotyczące oszustw w grze :

JORDAN IN FLIGHT dla PC

Zmieniamy tutaj plik BB.DAT. Zapisywane są w nim wszystkie dane zawodników. Dane te są zapisywane zarówno przed identyfikatorem zawodnika (czyli imieniem i nazwiskiem), jak i po nim. Za bajt o numerze 0 przyjmiemy zatem pierwszą literę imienia zawodnika. Bajt o numerze 52(dec) (czyli 52 bajt po pierwszej literze imienia) zawiera skoczność, bajt 54(dec) – wagę, bajt 58(dec) – liczbę wykonanych rzutów za 3 punkty, bajt 64(dec) – liczbę rzutów z pół dystansu. Z kolei bajt –22(dec) (czyli 22 bajt przed pierwszą literą imienia) zawiera szybkość gracza, zaś bajt –14(dec) jego wzrost. Jeżeli jakiś parametr ma być większy niż 255(dec) to wpisujemy odpowiednią wartość także do następnego, leżącego obok bajtu – pamiętając, że bajty o niższych numerach są młodsze (to znaczy wpisanie do dwóch kolejnych bajtów ciągu FF 01(hex) jest równoważne podaniu liczby 511(dec)

Ostatnim zaś list, który chcemy dziś przedstawić (licznik wierszy w edytorze tekstu przekroczył bowiem już złowieszczą liczbę 100) otrzymaliśmy od Piotra 'Don Pedro' Świerszcza. Bawił się on gierką :

SOCCER KID dla PC

Zmienia się w niej plik TAGNUTS.XXX, wstawiając w bajt 45(hex) wartość określającą żądaną przez nas liczbę żyć (może to być na przykład 99(hex)). Robi to zresztą dla was poniższy skrypcik :

;Skrypt dla gry SOCCER KID dla PC
;dla pliku TAGNUTS.XXX
[$45] (xPodaj liczbę żyć – od 1 do 255)

Taaaak. To by było tyle na dziś. Przepraszamy wszystkich za brak w tym odcinku zrzutów ekranów i wielu skryptów, ale spowodowane to zostało dominacją Amigi i brakami w naszej bibliotece savegamów. Oczywiście w następnym odcinku będzie dokładnie odwrotnie, co obiecujemy. Jednocześnie jednak ponawiamy prośbę o przysyłanie przez Was plików savegamów, które rozpracowujecie – ich publikacja (a raczej publikacja odpowiednich screenów z naszego edytorka) znacznie ułatwia bowiem życie zwykłym wklepywaczom.

Alex & Gawron

Spis treści 1994

W spisie treści kolejno wymieniono: tytuł gry numer, w którym została zamieszczona, numer strony.

Listy

KRZYSIA KUBECZKO
i wszystkich oczekujących serdecznie przepraszamy, ale jego list zaginął: prawdopodobnie został wykradziony przez agentów konkurencji lub po prostu zawieruszył się gdzieś w panującym w redakcji bałaganie (żeby nie powiedzieć gorzej, też na „B"). Za miesiąc specjalna edycja „Listów", w której znajdziecie „Krzysia Kubeczkę do kwardatu" czyli wyjątkową komasację listów jego i o nim, powalającą każdego normalnego człowieka z nóg.

JAK ZOSTAĆ GWIAZDĄ?
100% sposobem jest wysłanie dobrego tipsa lub bardzo głupiego listu do „Top Secret". Weźmy na przykład takiego Krzysia Kubeczko. Cały świat już o nim mówi. Nawet Hollywood zaczął się interesować tą mało interesującą postacią. Za sprawą TS stał się międzynarodową szychą na wysokim szczeblu.
Jeśli wydrukują Wasze nazwiska, możecie się spodziewać tysiąca fanów przed domami. Dziennikarze będą za Wami łazić dzień i noc (lub odwrotnie). Nauczyciele w szkole będą Was błagać o autograf. Spróbujcie swojej szansy. Może się uda.

Buka dawniej Dr Jakesz

Poza z gruntu nieprawdziwym stwierdzeniem, jakoby KK był mało interesującą postacią, podpisujemy się pod Twoim listem obiema rękami. Czytelnicy! Sława na Was czeka (i poza tu już opisanymi przyjemnościami jeszcze całe masy wielbicielek...). Piszesz, że Krzysiem interesuje się Hollywood? To ciekawe. Ogłaszamy więc nowy konkurs: problem Buki, czyli jaką rolę mógłby dostać w Hollywood Krzyś K. Czekamy na listy, nagród jak zwykle nie będzie, poza zamieszczeniem najlepszych odpowiedzi na łamach, tytułem nadwornego reżysera TS i ewentualnymi zdjęciami próbnymi z Małolatą, połączonymi z możliwością wylansowania jej (na gwiazdę?).

PONĘTNE SZTANDARY FAŁSZYWYCH PROROKÓW
Zachęcam wszystkich do kupna CD-32. Już mi się udało namówić 4 gości. Gdy nazbieramy jeszcze trochę wiary, świat zadrży przed potęgą rzeszy CD trzydziesto-dwójkowców z marszałkiem Kalim na czele. Już to sobie wyobrażam: wszędzie wielbiciele, moje fanki próbujące dostać się do mojego apartamentu na Bahamah, prasa, kamery itd.

Kali

Czytelnicy są tym razem wyjątkowo monotematyczni. Wszystkim w głowie tylko władza, splendor, „money for nothing, chicks for free"... Jeśli chodzi o wielką przyszłość CD-32, to perspektywa jest miła, ale cokolwiek łudząca. Nie chodzi o to, że to zła maszyna (przeciwnie, jest w porządku), ale niestety to nie wszystko: liczy się powszechność oprogramowania i generalnie – jakość polityki marketingowej firmy. Dla przykładu: Alex kupił braciszkowi na gwiazdkę „Atari Lynxa", też miły sprzęt. Niestety, okazało się, że gier na ten sprzęt jest mało, a dystrybutor – cokolwiek niekompatybilny z resztą świata (napiszemy o tym więcej na okoliczność testu „Atari Jaguara" w następnym numerze). Tak więc radzimy umiarkowanie i spokój: niestety nie zanosi się, że CD-32 stanie się maszyną superpopularną.

TERAPIA WSTRZĄSOWA I JEJ SKUTKI
(...) Uwaga! Kopalny nie powinien patrzyć Kaszpirowskiemu w oczy dłużej niż ten powie „cztery" ponieważ grozi to poważnymi komplikacjami, włącznie z tym, iż Kopalny sam zacznie się uważać za szamana i ruszy w świat uzdrawiać.

Mefistofeles

Cały list był znacznie dłuższy i traktował o metodach wyleczenia Kopalnego z choroby „lenius pospolitus". Jeśli chodzi o przedstawione tu ostrzeżenie, to nas to nie bierze: Kopalnemu (i nie tylko jemu) zdarzało już się ruszać w świat, aby leczyć, uzdrawiać, naprawiać, uszczęśliwiać i szerzyć destrukcję. Każdorazowo podróż kończyła się bólem głowy połączonym z ewentualnym lekkim obiciem – więc nie ma się czym przejmować.

PROBLEMY EGZYSTENCJALNE, CZ. ?
Czy jeśli sprzedam komputer, będę mógł dalej kupować Top Secret?

Sebastian G.

W żadnym razie! Nie pozwalają na to przepisy odnośnej ustawy. Natomiast w trybie szczególnego wyjątku możemy iść Ci na rękę i dać prenumeratę w zamian za komputer i niewielką dopłatę.

METKI – WYJAŚNIENIA, PRZYPOMNIENIA
Piszcie też jaśniej, jeśli chodzi o wymagania sprzętowe. Może się czepiam, ale co to znaczy „PC 386"? Że gra chodzi na 386 DX czy SX? Że wymaga 2 czy 4 MB RAM?

col. Jeremietiew

„PC 386" bez żadnych dodatków oznacza „gołego" SX-a z 2 MB. O ile gra potrzebuje więcej pamięci, staramy się to zaznaczyć. Prosimy jednak o wyrozumiałość – nie jesteśmy w stanie sprawdzać każdej gry na kilkunastu konfiguracjach sprzętowych (podobnie, jak nie jesteśmy w stanie sprawdzać każdego tipsa) – tak więc czasami możemy się pomylić. Przy tej okazji wyjaśnijmy, że uznajemy za standard, że gra obsługuje Sound Blastera i nie zaznaczamy tego w metkach – jeśli zaś to się nie zdarza, to na pewno jest o tym wspomniane w tekście, wszak to ważna sprawa. Przypominamy też, że mózg w metce oznacza ile trzeba się napracować umysłowo w trakcie gry.

GRANICE NIEOKREŚLONOŚCI
Kto rządzi w TS: Triumwirat czy Naczelny?

Lord Fredek

Nikt. Na tym polega cały problem.

WYBIERAMY SOBIE PRZYSZŁOŚĆ JUŻ DZISIAJ
Mam zamiar pracować w gazecie (najchętniej Waszej) lub dla jakiejś firmy produkującej sprzęt komputerowy i wszystko co jest z nim związane. Czy moglibyście mi poradzić, do jakiej szkoły średniej mam złożyć papiery.

Bizes

Przychodzi do nas sporo takich listów, więc odpowiadamy poważnie (a fe!). Najlepsze są licea ogólnokształcące (klasy mat-fiz, lub najlepiej specjalne klasy o profilu informatycznym) oraz technika elektroniczne. Oczywiście trzeba dokładnie sprawdzić wybraną szkołę, aby nie okazało się, że cała ta informatyka to dziurkowanie kart i programowanie kuchenki mikrofalowej (co się często zdarza) – program nauczania powinien obejmować aktualną tematykę a zajęcia – prowadzone na nowoczesnym sprzęcie.

Alex z poświęceniem przegryza się przez korespondencję

PROBLEM SERCIA
Jak pamiętacie, jakiś czas temu otrzymaliśmy list następującej treści:
Obywatelu Naczelny! Czy zdajesz sobie sprawę z tego rozumochłonnego faktu, że prowokacja użytkowników żelazek marki „Wiesia" może spowodować wzajemne wynajęcie pola bitewnego fanatykom Mercedesa i Sobiesława Z.? I gdzie tu strategia? A co gorsza, gdzie parking? Niechaj Sir Haszak bąknie wam conieco o tym pod nosem (SYSTEM ALERT: jeśli pod nosem, to będzie mocno śmierdziało. SYSTEM HALTED)...
Ten list został wydrukowany na zinegrowanej klawiaturze z drukarką rozetkową. Jak nie wierzycie, to sprawdźcie w katalogu „Botanika XXI wieku.". Nie jest to jednak Amstrad PCW, jeno ŁUCZNIK 1303... Tymże RESETEM kończę ten list(ing?). Sepppuku. Harakiri. „Ctrl" + „Amiga" + „Amiga".

Serciu

W związku z problemami ze zrozumieniem zawartości, ogłosiliśmy konkurs, na wyjaśnienie o co właściwie Serciowi chodziło. Na konkurs przyszło jak zwykle sporo (ok. 100) odpowiedzi. Komisja konkursowa składające się z 4 pracowników spółki Alex, Alex & Alex, Inc. po burzliwych obradach uznała stosunkiem głosów 3:7, iż list został dopuszczony do druku tylko w efekcie zwykłych codziennych zaburzeń poczytalności calej redakcji, zaś zwycięzcą konkursu zostaje (otrzymując tytuł „Internal Interpretera") kolega Gróha za wyjaśnienie: „Serciu to głupek. Napisał bezsensowną odezwę do Naczelnego w której o nic nie chodziło. Po prostu chciał popisać się swoim kretynizmem i debilizmem.". Ponadto wyróżnienia otrzymują kolega Adam's, kolega Bartosz G. i koleżanka Maxima, za odpowiedzi cokolwiek nienormalne, acz zabawne.

Odpowiedzi na listy przyrządził i do smaku doprawił (aczkolwiek z niewielkim nadmiarem pieprzu) team Alex & Gawron, czyli ci wspaniali, niedocenieni, genialni skromni młodzi ludzie, dzięki którym Top Secret jest pismem tak wspaniałym, jak widzicie.

POWIEW KLASYKI

„Doom – shareware episode 1" – taka staruteńka gra... Królowa-matka, założycielka rodu. Pograliśmy sobie w nią ostatnio. I co? I fajnie jest. 12 w nocy, słuchawki na uszach, całkowita ciemność, brak tylko hełmu do „Virtual Reality" – wrażenie jest olbrzymie, strach cały czas ściska gardło. Szczególnie gdy gra się na „Ultra violence" („Nightmare" NAPRAWDĘ jest bez sensu). A przyjemność z grania jest większa, niż przy niejednym doomopochodnym wynalazku spłodzonym przez chorego autora, który ustawił miliard demonów piekieł w jednym pomieszczeniu, na ścianach wymalował „PATRZCIE [——] JAKI JESTEM WSPANIAŁY!!!" i puścił poziom w świat.

Tyle o klasyce – naprawdę warto do niej wracać, bo są gry, które nie zestarzeją się nigdy i zawsze będą bawiły – tak jak czyni to „Knight Lore", „Commando", „Hobbit"czy inne, niekiedy nastoletnie (może starsze od Ciebie?) produkcje.

Na marginesie tych niekoniecznie bezsensownych wywodów jak zwykle z satysfakcją odnotowujemy znakomitą aktywność Czytelników – listów z TNT przychodzi coraz więcej, co ważniejsze – jakość „towaru" się poprawia, coraz mniej jest genialnych odkryć typu „im więcej wrogów zabijesz, tym więcej punktów dostaniesz". Jak zwykle przypominamy, że jeśli opublikujemy czyjegoś tipsa, to następny numer TS dostanie do domu pocztą, za darmo i ze specjalnym dyplomem gratulacyjnym jako dodatkiem. Jednocześnie informujemy, że na każdego tipsa przyjdzie jego kolej, choć niekiedy trzeba poczekać. Jak zwykle, mamy w planach powiększenie tej rubryki i jak zwykle nie jest to takie proste. Co nie zmienia faktu, że i tak wszyscy nasi Tipsowicze są wielcy, współtworząc największą i najlepszą rubrykę T'n'T w krajowej prasie.

Parafowali, mrucząc wojenne marsze pod nosem

Alex & Gawron, sp. z o.o.

PS. Tym razem historyjka z listu od Czytelnika (niestety, nie pamiętamy kto zacz – sorry). Otóż wyczytał on w czasopiśmie „Bravo" o raperze amerykańskim M.C. Coś-Tam, którego ulubioną grą jest... „Mental Combat".

Komentarz redakcyjny: Wow! That was cool!

ADDAMS FAMILY / Amiga / Jacek Kabziński
Wpisz jako kod „11111" – 100 żyć.

AGONY / Amiga / Piotr Ligenza
W czasie gry naciśnij „F1" + „F2" – dostaniesz miecz i tarczę. Gdy naciśniesz 3 razy „F3" dostaniesz dodatkowe życie.

ALIENS / Commodore / Punisher
1. Gdy oczyściłeś pomieszczenie, zablokuj je strzałem w kontekt.
2. Celuj zawsze w głowę.
3. Nie używaj broni w okolicy reaktora.

APACHE / Amiga / Jacek Kabziński
Na screenie tytułowym wpisz „OVERDRIVE" – cheat menu.

ARCANOID IV / Atari / Krzysztof Konefał
Naciśnij „Shift" + „Control" – następna plansza.

ASTERIX / Commodore / Maty John
Jeśli chcesz szybko dostać się do miasta, a nie opanowałeś jeszcze sztuki walki, wystarczy że po spotkaniu żołnierza nie będziesz walczył. Głupek Cię zaaresztuje, a Ty wylądujesz w więzieniu. Tam weź mięsko i czekaj aż otworzą się drzwi. Wejdź na arenę, wypij swój eliksir i pokonaj durnia z siatką. Teraz wystarczy wejść przez drzwi.

ATHLETIC / Amiga / Ms. Perfect z Rodzinnej 1
Podłącz mychę do portu drugiego – będziesz machał nią zamiast joyem.

AWESOME / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
Graj normalnie dopóki nie wajdziesz do statku. Przesuń teraz kursor na ikonę „Shield" i równocześnie naciśnij „T" i „Fire". Teraz wciskając „F5" staniesz się niepokonany, „F6" da Ci nieograniczoną ilość amunicji, zaś każdy klawisz funkcyjny – inną broń.

AZTEC / Atari / Patryk Starzak
Po wgraniu gry wciśnij „Fire" i wybierz opcje „S" i „D".

BABY JOE / IBM PC / M.K. Killer
Na stronie tytułowej napisz „BABY JOE" – nieśmiertelność i nieskończenie wiele grzechotek.

BACK TO THE FUTURE II / Commodore / Bingo Bay
W pierwszym stapie epauzuj grę i wpisz „MARTY MCFLY".

BANDIT KINGS / Amiga / Johnny Blaze
Idź do „Market Place" i kup tyle futer („Furs"), żaby zostało Ci około 2 sztuk złota. Teraz wystarczy klikać kolejno na „Buy Fur" i „OK".

BANK! BANG / Atari / Krzysztof Konefał
Wciśnięcie w trakcie gry „Ctrl" + „Shift" + „Select" + „P" daje dodatkowe życia.

BATMAN II / Nintendo / Indy
Kiedy będziesz walczył z bazą w układzie 7-2, ukucnij z prawej strony obrazu i trzymaj „Turbo B". Musisz mieć broń oznaczoną „C".

BATTLEMANIA / Sega Mega Drive
W ostatniej planszy, gdy będziesz walczył z żukiem, strąć jego 6 strzałów, a uzyskasz życie.

BATTY / Commodore / Mr. R.P.
Widząc menu wciśnij „Run/Stop" i „Restore". „POKE 60684,189" – licznik żyć staje, „SYS 31122" – dalszy przebieg gry.

BIG NOSE / Amiga / Johnny Blaze
W pierwszym levelu w pierwszym dołku znajduje się kość, weź ją, a znajdziesz się w 2. levelu.

BMX SIMULATOR 2 / Commodore / Spike
Na 2. torze nie musisz jechać przez ostatni zakręt, można go ściąć jadąc przez napis „Code Masters" (musisz jechać dość szybko, bo jadąc wolno odbijesz się od niego).

BODY BLOWS GALACTIC / Amiga / Johnny Blaze
Każdy tajny cios podnosi kwalifikacje przeciwnika, dlatego nie stosuj ich zbyt często.

BOUNTY BOB / Atari / Krzysztof Konefał
Specjalny kod: 62600. Teraz wciśnij 2 razy „Start" + „Option" i raz „Start". Teraz „F" – latanie; „Q" – następna plansza, „A" – powrót na początek.

BREAKOUT CONSTRUCTIONS / Commodore / Frankenstein
1. W 1. levelu nie ruszaj paletki i poczekaj aż piłka zbije kloce, potem normalnie ją odbij – złapiesz coś przydatnego.
2. Przeniesienie do następnego levelu znajduje się w 2. lub 3. niebieskim klocku od prawej.

BRUCE LEE / Atari / M.A.K.
Na planszy tytułowej wciśnij klawisz „Option", gdy uruchomisz grę, drugi gracz gra ninją. Teraz Ty możesz zająć się zbieraniem lamp, a ninja grubym kolegą.

BUCKY O'HARE / Nintendo / Jarosław Mroczek
MQK2 – cell; MQV6K - salvage hute; M9LIW - center of magma tanker; 6QM6"glowa zająca" – escape.

CANNON FODDER / Amiga / Ciężkostraw
1. Jeżeli chcesz rozwalić wrogie działo bez użycia granatu lub bazooki, weź jednego żołnierza (tylko jednego) i ustaw się w odległości 3 – 5 cm od niego. Ono samo wybuchnie, a wojak przeżyje.
2. Wrogie pojazdy i działa mają na czubku migoczące światełko.

CANNON FODDER / Amiga / Mariusz Filipczak
Na planszy, gdzie musisz wlatywać helikopterem na śnieżne schody, na najwyższym stopniu są 2 bałwany, za jednym z nich jest ukryta kamizelka kuloodporna.

CANNON FODDER / Amiga / Przemysław Telesz
Nie jedź do helikoptera jeepem, tylko idź na piechotę – większa szansa, że nie dostaniesz pociskiem z działa.

CANNON FODDER / IBM PC / Klocek
Naciśnięcie „Enter" z klawiatury numerycznej powoduje ukończenie misji/fazy.

CANNON FODDER II / Amiga / Diesel G.D.
W 4. etapie 3. misji wejdź żołnierzami na czerwoną platformę – przejdziesz level.

CAPTAIN GATHER / Atari / Krzysztof Konefał
Na planszy tytułowej naciśnij „Start" + „Select" + „Option" – będziesz mógł wybrać planszę początkową.

CARDLAXX / Amiga / Przemysław Telesz
Wciśnij pauzę i wpisz „RACHEL". Naciśnij „Shift" + „G" – nieskończenie wiele czasu.

CASTLEVANIA / Nintendo / Paw the Punisher
Rozbijając cegiełki otrzymasz energię i inne bonusy.

CATACOMB OF ABBYS / IBM PC / Willy
Naciśnięcie „Z" – ciągły strzał. „Tab" – przyśpieszenie ruchu bohatera.

CHAMPIONSHIP MANAGER / Amiga / Jacek Kabziński
Podaj swoje imię jako „MR BULGARIA" – 30 milionów.

COLONIZATION / IBM PC / Smirk & Wacha
W momencie wybierania państwa, którym chcesz grać, najedź mychą na ekran poniżej Spain i kliknij. Pojawi się nazwa kraju Spring i jakieś pierdoły na ekranie. Następnie kliknij na „Click here when finished" i od tej pory grasz wszystkimi czterema państwami kolonialnymi.

COMBAT / Nintendo / Patrol
Naciśnij „A" + „Turbo B" – przybędą Twoje wojska.

COMMANDER KEEN / IBM PC / Willy
Uruchom grę wpisując „KEEN NOWAIT". Podczas gry naciśnij klawisze „G" + „O" + „D".

CRYSTAL MEN / Atari / M.A.K.
Wciśnięcie klawisza „B" – nieśmiertelność.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY / Amiga / Johnny Blaze
Kody: „F7J7G8FD8" – nieśmiertelność, „FC9036B47" – jesteś szybszy.

CRYSTAL RAIDER / Atari / Krzysztof Konefał
Wciśnij „Fire" oraz „Start" – nieśmiertelność

CRYSTALS OF ARBOREA / Amiga / Ms. Perfect z Rodzinnej 1
W menu wyboru postaci wybierz JAVEL i kliknij na ikonie butelki oraz wciśnij „Ctrl" + „V" – maksimum sił i umiejętności.

CYWILIZACJA / Atari / M.A.K.
Postaraj się na początku zdobyć Pekin, Szanghaj, Tokio – gdy to już zrobisz, nastaw je na produkcję samolotów. Gdy uzbierasz ich kilkanaście, z łatwością zdobędziesz Australię.

CZASZKI / Atari / Krzysztof Konefał
Wpisz 2 razy „KONFUCJUSZ" – 50 żyć.

DARK PRISON / Commodore / Krzysiek G.
„F7" – nieśmiertelność.

DATASTORM / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
Po załadowaniu poczekaj, aż ukaże się tabela wyników. Teraz wciśnij „F10" aby otrzymać tajną wiadomość.

DAWN CIVILIZATION / Atari / M.A.K.
Zieloni w 60% wygrywają.

DENARIS / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
By uruchomić wersję treningową, wciśnij „Z" po wyborze gry. Teraz podłącz mysz do portu 2. i trzymaj wciśnięty prawy przycisk w czasie gdy gra się ładuje.

DENNIS / Amiga / Ms. Perfect z Rodzinnej 1
Gdy zobaczysz jakąś przepaść, wskocz w nią – przeważnie znajdziesz życie.

DETECTION / Commodore / Zygryt
„Ctrl" + „Q" + „A" – następny poziom.

DIOLAKRA / Atari ST / Dawid Rygielski
Na ekranie tytułowym wpisz „BONUS". Teraz „F1" – koniec stapu, „F2" – dodatkowe życie.

DDUBLE DRAGON / Nintendo / Paw the Punisher
Uderzenie kikciem lub kolanem: „B", „Przód", „Turbo B" lub „Turbo A".

DOUBLE DRAGON III / Nintendo / Michel Kluz
1. Dostęp do wszystkich etapów „Start" + „A".
2. W ostatnim etapie łatwo zabijesz wszystkie mumie stojąc Renzonem w rogu ekranu i machając łapami („Turbo B" + „Turbo A").

DDUBLE DRIBBLE / Nintendo / Patrol
Gdy chcesz rzucić za 3 punkty naciśnij „B" + „Góra" – 99% skuteczności.

DRAGON SPIRIT / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
Podczas gry naciśnij „F9" i wpisz „DRAGON HEAD". Teraz „F10".

DRAGON'S LAIR III / Amiga / Robin
Wpisz „TTIME" – zobaczysz filmik.

DRAGON SCAPE / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
Wciśnij „Tab", a następnie, „2" by przenieść się do następnej strefy.

DREDNOUGHT MADAGASKAR / Atari / M.A.K.
Gdy zaczniesz grać, wciśnij klawisz „Reset". Zostaniesz przeniesiony do następnej planszy.

DRIVING FORCE / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
Gdy pojawi się główne menu, kliknij na 2 literach „I" w napisie „DRIVING". Gdy rozpoczniesz grę, samochód nie będzie zjeżdżał z drogi, ale będzie mógł być uderzony przez innych.

DRUID / Commodore / Butt-head
1. „Reset"
2. W $8514 zamiast $CE wpisz $AD. W $8BCB zamiast $E5, $26 wpisz $E9, $00 – nieskończona energia
3. od $0A00 do $0BFF wpisz sekwencję $99, $99, $99, $99, $FF: :0A00 99 99 99 FF 99 99 99 FF
:0A08 99 99 99 FF 99 99 99 FF itd.
Daje to maksymalną liczbę przedmiotów w skrzynkach.
4. W $84B9 zamiast $50, $50, $50, $00, $01, $00, $00 wpisz. $99, $99, $99, $99, $99, $99, $99
Daje to maksymalną liczbę broni i czarów na początku gry.
5. Zamień sekwencję $E9, $01 na $E9, $00 w następujących adresach:
$90E6 – nie odajmuje broni
$9672 – nie odajmuje kluczy
$9433 – nie odejmuje niewidzialności
$923B - nie odejmuja golemów
$99FC – nie odejmuje chosu
6. SYS 5120 (BASIC) lub G 1400 (Monitor)
7. Zmienioną grę można nagrać spod monitora:
S"GAME",08m0801,D000 (Final III)
8. Aby można było uruchamiać przez RUN można przed nagraniem wpisać linię:
1994 SYS 5120
9. Grę można spakować: z 202 bloków na dysku otrzymujemy tylko 121.
Podane w punktach 2, 3, 4 i 5 modyfikacje można stosować razem lub oddzielnie.

DYTER-07 / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
Wpisz „GIBB", kiedy tylko pokaże się tytułowy ekran. Teraz „W" pomaga w walce, a „L" przenosi na inne poziomy.

ELF / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
Wpisz „CHEAT" na „Talking Screen". Dowiesz się, aby wpisać „CHORPDO" podczas gry. Dostaniesz 99 zwierzątek.

ELFMANIA / Amiga / Ciężkostraw
Wybierz pole walki w prawym dolnym rogu – możesz wybrać Sevena.

ELVIRA / Commodore / Radek
1. Żaby zabić wilkołaka, trzeba stopić krucyfiks, oblać płynnym metalem bełt do kuszy i zastrzelić barana.
2. Jeśli kucharka będzie chciała Cię zarżnąć, rzuć w nią solą.
3. W kapliczce włóż pierścionek z ogródka w złoty krzyż, a następnie czytaj z Biblii – wjedziesz do grobowca rycerza z potężnym mieczem, którym roztrzaskasz potwora w katakumbach.
4. Żaby odpalić armatę, potrzebujesz gorący węgiel. Dostaniesz go używając obcęgów, które znajdziesz pod szkieletem w lochach.

ELVIRA 2 / Amiga / Jacek Wójtowicz
Aby szybko pokonać śmierć w kaplicy w czasie walki użyj 1 x „Unholy Barrier", 5 x „Holy Blast" i ewentualnie dobij fireballami.

ENDURO RACER / Amiga / Podczas gry wpisz „CHEAT". Teraz „T" – dodatkowy czas; „F" – superszybkość.

EQUALIZER / Commodore / Mr. R.P.
„C" + „Run/Stop" – następna plansza.

EXCITE BIKE / Nintendo / Kaweda i Vstar
Jeśli po wypadku jesteś daleko od motoru, a bardzo Ci się śpieszy, wciśnij „Turbo A" lub „Turbo B".

F-1 RACE / Nintendo / Michał Kluz
Poczekaj aż przejdzie parę pokazówek i naciśnij „Select". Będziesz jechał na dalszych torach, mimo że nie przejechałeś poprzednich.

F-29 RETALIATOR / Amiga / Ms. Perfect z Rodzinnej 1
Na początku gry nie wpisuj nazwiska, tylko wciśnij „Enter" – nieograniczona ilość paliwa i amunicji.

FAIL SECRET BOY / Commodore / Tomasz Kulbiej
Gdy otwdrzysz drzwi na 2. poziomie, zaczekaj chwilę. Żołnierz podejdzie do Ciebie, a Ty za-





miast strzelać daj mu swoją kartę kredytową – znajdziesz się w 9. poziomie.

FALCON / Amiga / Jacek Kabzinski
„Ctrl" + „Shift" + „X" – wszystko na maxa.

FANTASTIC SOCCER / Atari / Adam Semik
Bramkę najlepiej strzelić z narożnika pola karnego.

FATUM / Atari / Adam Semik
Aby nie tracić posiadanej broni w momencie zniszczenia statku, naciśnij „Shift".

FORST BAMURAI II / Commodore / Cezary Drobiazg
Żeby dostać się do wagonu, kop we właz na jego dachu.

FLASH & BATMAN / Nintendo / Spider
Aby pokonać głównego bossa, trzeba kopać w telewizor.

FLINSTONES, THE / Nintendo / Spider
Kiedy dojdziesz do zamku, koniecznie musisz zdobyć procę.

FRANKENSTEIN / Commodore / Bad Cop & Cop Killer
Naciskaj „Backspace" podczas gry baron kopie Cię w 4 litery i będziesz epadał. Ciekawy efekt.

FRANKIES HORROR TRIP / Commodore / Mr. R.P.
„POKE 2447,x" – życia (0 – 100). „POKE 2128,x" – plansze 0 – 32.

FRONTIER – ELITE 2 / Amiga / Mr. Profesor vel Planik
Po uzyskaniu rangi Squire w Imperium i rangi Compstent otrzymujesz dostęp do misji wojskowych typu assasination – mordujesz wyznaczone osoby.

GHOSTBUSTERS 2 / Amiga / Johnny Blaza
Nieśmiertelność otrzymasz trzymając na początku „Control" + „Alt" + „V" + „S".

GIGANOID / Amiga / Piotr Ligenza
Na planszy z wyborem ilości graczy i rodzaju starowania wciśnij 2 razy „Ceps Lock" – 100 żyć.

GITTY'S DREAMS / Commodora / Mr. R.P.
Patrz Great Giana Sisters.

GOBLINS III / Amiga / Robin
Na poziomie 3. zamiast szukać akwarium, żeby zapalić światło, wejdź do „Gobiins News" i wyjdź. Gdy już będziesz z powrotem na poziomie, ciemność zniknie.

GOTHIC / Commodore / Marcin Grzybowski
Kiedy zabraknie Ci ognistych kul, niszcz druty naciskając „Control".

GREASE / Commodore / Tomasz Kulbiej
Gdy zabraknie Ci amunicji, wciśnij „I" + „L" + „M" + „N". Dostaniesz karabin maszynowy, nieskończoną liczbę żyć oraz nabojów.

GREAT GIANA SISTERS, THE / Commodore / Mr. R.P.
„POKE 2447, x" – życia (0 – 100). „SYS 2112" – reanimacja. „POKE 2128 x" – plansze.

HARPOON / Amiga / Mr. Profesor vel Planik
1. Używając NATO-wskiej torpedy MK 48 zbliż się na połowę jej maksymalnego zasięgu do wrogiej jednostki – torpeda zamiast 40 rozwinie prędkość 60 węzłów.
2. Jeśli w kierunku Twojego okrętu podwodnego pędzi nieprzyjacielska torpeda starszego typu (wolniejsza), to możesz się uratować obierając kurs przeciwny do niej i odchodząc pełną parą.

H.E.R.O. / Atari / M.A.K.
„Select" – skipper level.

HEIST, THE / Commodore / Mr. R.P.
„POKE 16535, x" ilość istnień (x dowolne od 0 do 255). „SYS 4096" – reanimacja.

HELTER SKELTER / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
11 – SPIN; 21 – FLIP; 31 – BALL.

HERETIC / IBM PC / Delicjusz Złoty
Wpisz „IDRAMBO". Cheaty znane z „Dooma" mają ciekawe efekty.

HIRED GUNS / Amiga / Jacek Kabzinski
Na screenie tytułowym wpisz „AMIGA" – max energii; „APPLEGATE" – otwarte wszystkie drzwi.

HOSTAGES / Commodore / Punisher
1. Gdy biegniesz, jasteś szybszy od operatora reflektora, więc nie bój się, że może Cię oświetlić i zastrzelić.
2. Strzelając w okno uważaj – mogą za nim być zakładnicy.

HUGO / IBM PC / Nieczytelny z Cracowa
Grając na „F1" naciskaj po kolei strzałki: 6, 4, 8, 4, 6, 8, 4, 6, 6, 6, 4.

HYBRIS / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
Na ekranie najlepszych wyników wpisz „COMMANDER" i wciśnij „Fire". Teraz wciśnij „F10" – nieśmiertelność. Klawiszem „F8" przschodzisz do następnego poziomu.

HYDRAULIK / Atari / Krzysztof Konefal
„Shift" + „Control" + „R" – 99 żyć, „Shift" + „Ctrl" + „G" – następna plansza.

ICE CLIMBER / Nintendo / Patrolek
Na planszy tytułowej wciśnij „Prawo" – zmiana levelu.

IN FIRE AND ICE / Amiga / Wojciech Szydłowski
1. Strzela 6 razy w białą chmurkę – zacznie sypać gwiazdkami – złap je. Potem siądź i przytrzymaj „Fire" – wystrzelisz je. Jedna wystrzelona gwiazdka to to samo, co jedno trafienie wszystkich wrogów w polu widzenia. Gwiazdki pomegają też przy odkrywaniu ukrytych schodów.
2. W 2. planszy wejdź na platformę najwyżej położoną nad Tobą i podskocz – dodatkowe życie.
3. Gdy w 2. planszy dojdziesz do ukrytych schodów, stań po ich prawej stronie na podwyższeniu i wystrzel gwiazdkę. U góry pojawią się 4 kosteczki ze znakami zapytania. Postrzelaj do nich, a wypadnie parę rzeczy ułatwiających życie (używa się ich stojąc i trzymając „Fire").

INSPEKTOR / Atari / Patryk
1. Informacje od informatorów nie zawsze są prawdziwe.
2. Gdy masz mało siły nie śpij, bo umrzesz.
3. Nie dawaj więcej niż 5 tys. $ łapówki – i tak powiedzą Ci to samo.

INTERNATIONAL KARATE + / Atari / Krzysztof Konefal
Naciskając „X" oraz klawisze od „1" do „9" wybierasz tempo walki.

JAGUAR XJ 220 / Amiga / Diesel G.D.
Poszukaj w radiu, a znajdziesz muzykę z „Drużyny A" (Cool! A-Team rulez! – A&G).

JAMES BOND JR. / Nintendo / Michał Kluz
Kody: 2 – 033481; 3 – 258600; 4 – 320370

JAMES POND / Amiga / Piotr Ligenza
Wpisz „MRZ" gdy rozpoczniesz misję, a będziesz niezniszczalny.

JAMES POND II / Amiga / Patrick Walczyk
1. Na ekranie tytułowym wpisz „LITTLE MERMAID". Teraz w czasie gry „Enter" – [illegible]; „F" – skrzydła; „M" – map sector, „C" – samochód; „P" – samolot.
2. Włącz [illegible], wejdź w pierwsze drzwi i zaraz do wyjścia w lewo – wszystkie drzwi stoją otworem.
3. Przed wejściem w [illegible] drzwi zbierz przedmioty w takiej kolejności, aby pierwsze litery ułożyły się w słowo „CHEAT" – nietykalność.

JETSONS / Nintendo / Undertaker
W ostatniej planszy, gdy zobaczysz pojedyńczy kamień na suficie lub w podłodze, użyj bomby – tajna przejście. Jeśli chcesz użyć „Megnetic boots", podskocz i wdepnij „B". W sali do „Space Balla" bierz piłki i rzucaj do koszy – dodatkowe życie.

JUMPING JACKSON / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
Na stronie tytułowej wciśnij prawy przycisk myszy.

JUNGLE STRIKE / Amiga / Bugsik
W 7. levelu (River Raid) w niewielkiej odległości od lotnisk znajdują się 2 działa „Twingun" (patrz mapa). W tym samym miejscu znajdziesz 4 życia schowane w niewielkich piramidkach.

JURASSIC PARK / Nintendo / Gam
Level 2: gdy startujesz, kilka kroków niżej, w krzakach znajduje się pudełko z energią. Gdy płyniesz pontonem (2 odcinki) zbierz wszystkie pływające jaja – 2 dodatkowe życia.
Level 4: za jednym z dużych żółtych głazów jast extra życie (ten przy skręcie ogrodzenia).
Level 6: w dużym budynku wszystkie niespodzianki odnoszą pozytywny efekt, za to na wybiegu raptorów wszystkie są bombami.

KAISER / Atari / Adam Semik
Po otrzymaniu wiadomości o swojej śmierci naciśnij „Resat" i wróć do gry – zmartwychwstaniesz na rok.

KAMPANIA WRZEŚNIOWA / Atari / Maciej Duszek
Jeśli grasz na 2 graczy i jesteś Niemcami to masz tylko jedną drogę do wygranej: przejedź kolumną ciężkich czołgów przez pole minowe u góry. Tam Polacy mają tylko trochę kawalerii i armaty. Rozwal wszystko i jedź na Warszawę.

KANE / Commodore / Mirek & Piotrek Kierszczyńscy
W 3. planszy, gdy skończą Ci się naboje, idź w prawo. Czynność tę możesz powtarzać wiele razy.

KICK START / Atari / Krzysztof Konelal
Aby nie przajeżdżać całej planszy należy nacisnąć „Control" + „R".

KID GLOVES / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
Podczas gry wpisz „RHIANNOM". Teraz „F9" – poziom wyżej, „F8" – pieniądze; „F10" – sklep.

KNOCK / Atari / Adam Semik
10 – FLEXURE; 20 – GOODLUCK; 29 – TOP CHEAT.

KRAKOUT / Commodore / Mr. R.P.
„POKE 32926,x" – życia (x od 0 do 255). „POKE 3292,x" – plansz (x od 0 do 99). „SYS 15312" – reanimacja.

KRUCJATA / Atari / Krzysztof Konefal
Wpisz w trakcie gry „HENIEK" – 10 żyć. Butelki w komnatach dają dodatkowe życie.

KSIĄŻE / Atari / M.A.K.
Najpierw zajmuj dzielnice w środu kraju – nie będziesz narażony na ataki z zewnątrz.

LAST STARFIGHTER, THE / Atari / M.A.K.
1. Wciśnięcie klawisza „Select" włącza bomby służące do niszczenia miast wroga.
2. Najpierw zaatakuj planety wroga, uniemożliwiając mu z ten sposób produkowanie nowych statków kosmicznych.

LAZARUS / Commodore / Zygryf
Banery energetyczne przeskoczysz bez straty energii skacząc prosto w dół nie na ukos.

LEONARDO / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
10 – EMMENALER; 20 – ALPHORN; 30 – MATTERHORN

LETHAL EXCESS / Amiga / Przemyslaw Telesz
Na tytułowym obrazku wpisz „COKE". Teraz klawiszami funkcyjnymi zmieniasz rodzaj broni.

LITTLE NEMO / Nintendo / Spider
Żeby wdrapać się na drzewo, musisz mieć goryla.

MARBLE MADNESS / Amiga / Piotr Ligenza
Zatrzymaj się na 1. poziomie, a czeka Cię niespodzianka.

MARIO 13 / Nintendo / Spider
Za pokonanie każdego szefa otrzymujesz nową broń. Zmieniasz ją „Selectem".

MEGABALL / Amiga / Diesel G.D.
Jeśli skończysz grę, cały czas naciskaj „1"- kontynuacja.

MENTOR / Amiga / Mr. Profesor vel Planik
Rozmawiając z wokalistą warto wiedzieć, że chce grać jak Sepultura, woli prscę (śpiewanie) od dobrej zabawy i alkoholu oraz oryginały od pirackich kopii.

MICRO MACHINES / IBM PC / M.K. Killer
Klawiszami „F1" i „F2" przeskakujesz poziomy.

MICROPROSE SOCCER / Commodore / Cypis
Aby strzelić bramkę:
1. Zaczynając od środka – wypuść sobie piłkę po skosie w lewa lub prawą stronę,a następnie z rogu pola karnego oddaj mocny strzał na bramkę – gol w 99%.
2. Zaczynając od bramki – po wybiciu bramkarza przejmij piłkę i skieruj długie podanie do napastnika z lewej lub prawej strony, powtórz procedurę z punktu 1.

MILK NUTS / Nintendo / Jakub Solan
„Select" – zmiane plansz.

MONOPOLY / IBM PC / Nieczytelny z Crscowa
NA aukcji zawsze czekaj, aż cena opadnie do 1$ wtedy podbij, bo inaczej komputer na pewno kupi.

MORTAL KOMBAT II / Amiga / Wojcisch Jeliński
W „Options" wpisz 5 rszy litery od „A" do „Z" – pojawi się „Diagnostics".

MOTOR MANIA / Commodore / Marcin Grzybowski
„POKE 8646,255" – nieśmiertelność.

NEPTUNE'S DAUGHTER / Atari / Krzysztof Konefal
Planszę z wężem mozna przejść przez lewą ścianę.

NETERS / Atari ST / Dawid Rygielski
Podczas gry wciśnięcie „R" + „K" + „P" + „A" przenosi do ostatniego levelu.

NICKY BOOM / Amiga / Przemysław Telesz
W czasie gry „Help" – następny poziom.

OSCAR / Amiga CD-32 / D. Iscman
W poziomie „Commodore" (CBM) na 3. planszy przy samym końcu jest przepaść. Skocz tuż przy lewej ścianie w dół. Staniesz na schodkach. Jeśli masz jojo, rozbij ścianę po lewej stronie. Zbierz literę (lub nie), w każdym razie podskocz. Pokaże się napis „wraping" – skończysz level baz zbierania wszystkich oskarów.

OLIMPIC SKIER / Commodore / Frankenstein
Aby skoczyć jak najdalej w 2. konkurencji na rozbiegu włącz „Autofire", na progu wyłącz i wybij się, gdy lscisz trzymaj joystick w pozycji „Góra", w czasie opadania trzymaj „Lewo-dół", wyląduj przed załamaniem śniegu.

P-47 / Atari ST / Patrick Walczyk
Wpisz się jako „ZEBEDEE" – teraz „F1" dodaje życia, a „F2" – zmienia poziom.

PAC MAN / Commodore / Mr. R.P.
„POKE 36409,x" – ilość żyć. „SYS 33960" lub „Restore" – reanimacja.

PAPER BOY / Commodore / Marcin Grzybowski
W grze występują 2 liczniki – punktowy i trafieniowy. Ten ostatni liczy trafienia gazetą w szyby, kosze na śmieci, nagrobki i stołki. Wystarczy uzbierać na nim 7 punktów po czym trafić gazetą w ostatnie okno dużego, białego domu – otrzymasz w ten sposób 99 punktów.

PARA ACADEMY / Amiga / Ms. Perfect z Rodzinnaj 1
Podczas konkurencji wymagających od Ciebie szybkich ruchów joyem w lewo i w prawo wciśnij i trzymaj klawisze „X", „C", „V" i „Space" – sukces murowany.

PIEKIEŁKO / Atari / Krzysztof Konefal
Joystick w drugim porcie, naciśnij „Fire" + „Escape" – następna plansza.

PIFTWAL / Atari / Dawid Sierdzyński
Wciśnij po kolei: „Option", „Select", „Start", „Help" i jeszcze raz to samo.

POPULOUS 2 / Amiga / Ms. Perfect z Rodzinnej 1
Tworząc własną osobowość użyj hasła „ADKITDJCVQWIRWRL". Aby przyśpieszyć zmagania z bohaterami po wybraniu „Conquest", jako miejsce walki wpisz „LONEAB".

POWER AT SEA / Commodore / Bongo Bay
1. Najlepiej jest wziąć: 12 myśliwców, 3 bombowce, 48% paliwa i 5400 żołnierzy piechoty morskiej.
2. Nigdy nie należy wysyłać do boju samych myśliwców lub samych bombowców.
3. Podczas atakowania pancernika bombowcem należy kierować się pionowo na okręt i celować w działo dziobowe od strony lewej burty. Jeśli myśliwce nie uszkodziły obu dział, bombowce należy zawrócić i wyrzucić bomby.

Tipsy & kody



4. Gdy status wrogiej bazy / liczba żołnierzy których trzeba wysłać, aby ją zdobyć: Strong – 1200; Medium – 1000; Weak – 700; Very Weak – 500. Jeśli status bazy jest „Moderate Strong", należy atakować jeszcze raz.

POWER SISTERS / Commodore / Mr. R.P.
Patrz Great Giana Sisters.

PREHISTORIK 2 / IBM PC / Nieczytelny z Cracowa
Aby skończyć grę, musisz grać na poziomie trudności „Expert", inaczej nie wpuszczą Cię do zamku.

PREMIER MANAGER / Amiga / Jacek Kabziński
Zadzwoń pod „781560" – wszystko na 99% i 20 milionów funtów.

PRINCE OF PERSIA / Amiga / Ciężkostraw
W 12. levelu, gdy są samym szczycie epotkasz swój cień, nie walcz z nim, tylko schowaj miecz. Potem biegnij w lewo w stronę przepaści, nie epadniesz w dół, bo pod Tobą będzie pojawiała się podłoga. W następnych komnatach uważaj, wchodź do nich uważnymi krokami, gdyż na prawie całej powierzchni tych komnat będą spadały płyty.

QUARANTINE / IBM PC / Maxima
Jeśli miny są gęsto rozłożone na ulicy, jeździj po chodniku. Staraj się nie wjeżdżać w ulice graniczące z innymi strefami miasta, gdyż często jast tam wiele min.

RALLY EXPRESS / Commodore / Tomasz Kulbiej
Gdy będziesz wybierał tor do jazdy, wybierz „Test Drive". Tuż przed startem wciśnij „F1", a przed metą – „F3". Teraz nie rozbijesz się na żadnej planszy.

RAMPAGE / Atari / M.A.K.
Aby ukryć się przed wrogami należy zbliżyć się jak najbardziej do któregoś z boków planszy.

RINGS OF THE MEDUSA / Commodora / Anonim
Jak skończyć grę:
1. Zawsze miej przynajmniej 1 żołnierza.
2. W welce: najedź na obcą armię, naciśnij „Fire", „Stop" i wklep „RUN 98".
3. Po pojawieniu się komunikatu o zwycięstwie jeszcze raz wciśnij „Stop" i wklep „GOTO 1000" – masz ringa.
4. Jeśli nie masz wszystkich ringów, idź do punktu 2.
5. Umieść wszystkie pierścienie na swoich miejscach (w świątyni), rozpraw się z armią meduzy tak samo jak z innymi, obejrzyj końcówkę. (Dzięki dla Piotrka Mazura – TNT – TS 25/4)

ROAD RASH / Amiga / Ms. Perfect z Rodzinnej 1
Jako kod wpisz „21132011H7VUKBE27QAG" – jasteś na 2. poziomie, na szybszym motorze.

ROOSTER / Amiga / Ms. Perfect z Rodzinnej 1
Podczas gry wciśnij prawy przycisk myszy i trzymając go rozwal jakąś maszynę lub stwora, a przeniesie Cię na poziom wyżej.

RUCU / Atari / Krzysztof Konefał
Joystick w 2. porcie, teraz „Fire" – następna plansza.

SDI / Amiga / Ms. Perfect z Rodzinnej 1
Do tabeli wyników wpisz się jeko „ALERIC" – klawisze funkcyjne zmieniają level.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER / Amiga / Luis
Na wstępie meczu lub podczas jego trwania naciśnij klawisz „W". Mecz natychmiast zakończy się wynikiem 2:1 dla Ciebie (chyba że strzeliłeś lub straciłeś już jakieś bramki).

SENSIBLE WORLD OF SOCCER / Amiga / Kóper
Za każde wciśnięcie „M" w menu „Transfers" dostaniesz 1000000.

SHINOBI / Atari ST / Dawid Rygielski
Wciśnij pauzę i wklep „LARS XVIII" – nieograniczone kredyty.

SIERRA SOCCER / Amiga / Maciej Knapik
Gdy swoją drużyną rozpoczynasz od połowy boiska, podaj napastnikowi stojącemu najbliżej (najczęściej z boku, obok Ciebie). Tym zawodnikiem przebiegnij z piłką kawałek, po czym szybko strzel. Piłka będzie się powoli turlała i w 60% wpadnie do bramki tuż przy słupku.

SILENT SERVICE / Atari / Adam Semik
Jeśli nie opuścisz peryskopu, możesz go także używać w nocy.

54

SKID MARKS / Amiga / MC Rudi
Wybierz trasę ze skocznią, po zeskoczeniu z niej zatrzymaj się, zawróć i rozpędź jadąc z powrotem. Ciekawy efekt.

SMALL MARIO / Nintendo / Jakub Bolan
Po ukazaniu się czołówki naciśnij 3 x „Select", a potem: „A", „B", „Turbo B", „Turbo A", „Lewo" i „Prawo" – kurtyna podniesie się.

SNOKIE / Atari / M.A.K.
Kiedy dojdziesz do pierwszego pomiaru czasu i stracisz wszystkie życia, wciśnij klawisz „1" – zaczynasz od tego punktu. To samo dotyczy następnych punktów pomiarowych, tyle że musisz naciskać kolejne klawisze.

SOCCER / Atari / M.A.K.
Gdy grasz w prawą stronę, strzelaj z dolnego końca pola karnego – gol murowany.

SOCCER KID / Amiga / Mariusz Filipczak
Spacja + „M" – piłka od razu pojawia Ci się koło nogi.

SONIC / SEGA Mega Drive / Marek Jaźwiński
W „Green Hill Zone" (Act 1, 2, 3) można rozbijać niektóre ściany. W akcie 3 tejże planszy pod obracającą się kłodą z kolcami (można tam dojść dołem) po przeskoczeniu odskoczni i kolców zobaczysz kilka telewizorów z pierścieniami i z życiem.

SPACEBALL / Commodore / Krzysiek G.
Gdy zużyjesz wszystkie kulki, poczekaj, a dostaniesz kulki przeciwnika.

SPACE QUEST V / IBM PC / Piotr Boryka
Podczas testu możesz podglądać, co pisze kosmita (jajogłowy z lewej).

SPARTAN II / Nintendo / Jarosław Mroczek
Na planszy tytułowej naciśnij „Dół" – 9 kontynuacji i zaczynasz trochę dalej.

SPECIAL FOREST / Atari / Adam Semik
„Option" + „Shift" + „Ctrl" +: „O" – energia; „V" – amunicja; „R" – granaty.

SPIDER-MAN AND THE X-MAN / SEGA Mega Drive / Maciej Jaźwiński
Grając Wolverinem po wysunięciu pazurów możesz przecinać ściany. Grając Spider-Manem możesz wspinać się i schodzić po pajęczynach.

SPY WHO LOVED ME / Atari ST / Patrick Walczyk
Podczas pauzy wpisz „MISS MONEY DENNY" – nieskończone pieniądze i życia.

STARQUAKE / Atari / Dawid Sierdziński
Gdy bohater zacznie migać, należy wcisnąć „Shift" (pauza) i po chwili „Fire" – 100 żyć.

STEALTH / Atari / M.A.K.
Białe chmury dodają paliwa, a żółte odejmują.

STEEL EMPIRE / Amiga / Przemysław Telesz
1. Wybierz biedną planetę, komputer będzie długo budował swoje roboty, wtedy szybko go zaatakuj.
2. Gdy walczysz na wulkanie, staraj się naprowadzić komputer na lawę (samemu ją omijając) – wróg szybko się przegrzeje.

STONE AGE / IBM PC / M.K. Killer
W razie kłopotów wciśnij „T" + „U".

STORMLORD / Atari ST / Dawid Rygielski
Podczas wyświetlania opcji wpisz 4 rszy „DRAGONBRIDE". Następnie zatrzymaj grę i wciśnij „J" – nieśmiertelność.

STRIDER / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
W czasie gry wciśnij „F9", następnie „Help", lewy „Shift", „;", „1", „F9" – da Ci to możliwość zmiany poziomów klawiszami od „F1" do „F5".

SUPER BROS 4 / Nintendo / Jarosław Mroczek
Na planszy tytułowej próbuj kombinacje „Start" z różnymi kierunkami – zmiana leveli.

SUPER CONTRA / Nintendo / Jarosław Mroczek
Na planszy tytułowej naciśnij „Dół" – zmiana leveli.

SUPER CONTRA / Nintendo / Rambo JR.
Na planszy tytułowej wciśnij „Turbo B" + „Start" – 30 żyć.

SUPER FROG / Amiga / Szymon Fojcik
W kosmosie naciskaj „Esc" – nieśmiertelność. Zamiast dysku pierwszego włóż trzeci, zobaczysz wspaniałe demo.

SUPER MARIO III / Nintendo / Paba Tata
1. Przytrzymaj „B", potem wciśnij kilka razy „Select" w końcu „A" – możesz wybierać różne ciekawe rzeczy.
2. Biegnąc na końcu poziomu trzymaj „B" – zawsze weźmiesz gwiazdę. 3 gwiazdy – 5 żyć.

SUPER MARIO BROS III / Nintendo / Jarosław Mroczek
1. W czasie gry misiem wciśnij „Dół" + „B" – miś zmienia się w posąg i jest przez chwilę nieśmiertelny.
2. W zamkach zawsze stawaj twarzą do ducha, nie zaatakuje Cię.

SUPER MARIO LAND III / Game Boy / Sejbus z Lonebergi
Sposoby na zdobycie strzeżonych monet:
PTAK: stań blisko lewego rogu, gdy ptak będzie leciał na dół, wysoko podskocz i wyceluj w niego. Powtórz to samo z 2. strony.
KOSMONAUTA: tak samo jak z ptakiem.
SZCZUR: stań w niewielkiej odległości od prawego boku, gdy szczur będzie bliski Ciebie, lekko podskocz. Powtórz to samo od lewej, potem przysuń się bliżej prawej, ale nie do końca, gdy szczur zejdzie na dół, walnij go po raz trzeci.
BABA JAGA: Najpierw pojawi się z prawej. Wtedy skocz na nią z prawego garnka. Potem z lewej, więc skacz z lewego, potem znów z prawego.
ŚWINKI TRZY:
I - stań pośrodku ekranu, gdy świnia będzie bliżej Ciebie, lekki skok (cały manewr x3).
II – stań pośrodku, gdy będzie blisko duży skok (też x3)
III – lataj za nią, gdy będzie szła na Ciebie poczekaj aż zacznie opadać, wtedy na nią (x3)
OŚMIORNICA:
płyń szybko do góry i trochę w prawo, odbij się od powierzchni i na nią, następnie wracaj (x3).

SUPREMACY / Commodore / Pawlos
Na planetach, które symbolizuje wulkan, 1 stacja wydobywcza paliw i minerałów („Core mining station") wyprodukuje w ciągu 1 dnia 7 ton minerałów i 22 tony paliw.

SYNDICATE / Amiga / Piotr Ligenza
Gdy ubywa Ci energii, wciśnij „E", gdy amunicji – „A".

SYNDICATE / Amiga / Wojciech Szydłowski
Aby nie przeładowywać każdej broni osobno, po ukończeniu misji wciśnij prawy przycisk mychy na ikonie „Reload".

SYSTEM SHOCK / IBM PC / M.K. Killer
Po wpisaniu dużymi literami „ELECTRONIC ARTS" – nieśmiertelność.

TECHNOS HOCKEY / Nintendo / Undertaker
Przytrzymaj przez 2 sekundy „B" i szybko puść – super sonic. Na bramkę dawaj okularnika. 2 x w bok – super sprint.

TEST DRIVE I, II / Commodore / Marcin Grzybowski
Kiedy ściga Cię policja, zjedź na lewy pas.

TITANIC BLINKY / Amiga / Ms. Perfect z Rodzinnej 1
Podczas gry pisz „PARTYMIX", a otrzymesz nieśmiertelność.

TOTAL RECALL / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
Żeby uruchomić „CHEAT MODE" wpisz „LISTENTOTHEWHALES". Teraz w części Johnny'ego Caba wpisz „JIMMYHENDRIX" – dostaniesz nieograniczoną ilość energii.

TOTAL RECALL / Commodore / Punisher
1. Aby rozwalić skrzynkę daj „Dół" i 2 razy „Fire".
2. By wziąć przedmiot daj „Dół" + „Fire".
3. Przyśpieszenia ma określony czas działania, więc dokładnie zanalizuj trasę.

TOWER ASSAULT / Amiga / Paweł Olchowiak
1. Na początku gry idź w lewy dolny róg ekranu – trochę szmalu i 1UP.
2. Na „Colony Ground Sector 4" idź w prawy górny róg planszy. Prześlizgnij się pomiędzy dwoma minami. Teraz stań przed górną miną (pierwsza od lewej) i daj „Góra" (w stronę miny). Zostaniesz teleportowany do sekretnego pomieszczenia z kasą i życiami.
3. W sektorze 5 (zewnętrznym) idź również w prawy górny róg ekranu. Gdy trafisz do rozbitka (martwego), podejdź do niego, a dostaniesz „Tri-Laser".
4. Generatory, wirniki i inne uruchomisz wchodząc na ich lewy, górny róg.
Kody do ciekawych miejsc:
FKBIMCEADDCAAADS; EPACSCECHDCAAADG; LAALLCECSDCAAADB.

TOYOTA CELICA / Atari ST / Dawid Rygielski
Gdy wylecisz z toru, wciśnij „Help".

TRENER / Commodore / Paweł Kolasa
1. Jeśli komputer nie reaguje na wywołanie opcji „Mecz", na pewno coś jest nie tak ze składem (np. nie wystawiłeś do gry bramkarza).
2. Nie graj defensywnie, bo taka taktyka zniechęca widzów.

TRANSARCTICA / Amiga / Jacek Kabziński
„Ctrl" + „Alt" + lewy przycisk myszy – cheat menu.

URIDIUM I / Commodore / Mirek & Piotrek Kiereczyńscy
„POKE 4044,0" – nieśmiertelność.

URIDIUM II / Commodore / Mirek & Piotrek Kiereczyńscy
„POKE 3712,128" – nieśmiertelność.

WHO DARES WINS I / Commodore / Mirek & Piotrek Kiereczyńscy
„POKE 15269,173" - nieśmiertelność.

WHO DARES WINS I / Commodore / Mirek & Piotrek Kiereczyńscy
„POKE 15697,173" – nieśmiertelność.

WIGET / Nintendo / Patrol
W continue wpisz „12335" – 2. level.

WIGET / Nintendo / Spider
Jeżeli przejdziesz kontynent otrzymujesz nowe wcielenie. Zmieniasz je naciskając „Select" potem „A" lub „B" i znów „Select".

WINGS OF FURY / IBM PC / Jaś Wędrowniczek
Aby łatwo zestrzelić myśliwiec, leć maksymalnie wysoko. Gdy zero będzie za Tobą, nurkuj jak najostrzej w dół i wyrównaj dopiero nad samą ziemią – po chwili spokojnego lotu wróg będzie przed Tobą.

WIZARD'S & WARRIOR'S III / Nintendo / Undertaker
Złodziej (thief) nr 2 i 3 może włazić przez okna do domków. Rycerz (knight) nr 2 toporkiem niszczy migających żołnierzy. Smoczydło pokonasz rycerzem nr 3 waląc mu ogniem w mordę. Przy tej walce stawaj na dolnej cegle.

WŁADCA / Atari / Biznes
Nie ma sensu zostawiać wielu ludzi w twierdzy. Trzeba jak najszybciej atakować nowe krainy – komputer przestraszy się.

WORLD HEROES / Nintendo / Paw the Punisher
Tajne ciosy (postaci kolejno od lewej w górnym rzędzie; „D" – dół; „P" – przód; „G" – góra; „T" – tył; „A" – fire A; „B" – fire B; „TA" – turbo A; „TB" – turbo B):
1. „D", „P" + „A"
2. „TB" + „TA"
3. „TB" + „TA"
4. „D", „P" + „A"
5. wyskok + „TB" + „TA", „D", „P" + „A"; „D", „P" + „S"
6. „TB" + „TA"; „D", „P" + „A"
7. wyskok + „B"; „D", „P" + „A"
8. „TB" + „TA"; „D", „P" + „B"

WORLD KARATE CHAMPIONSHIP / Atari / M.A.K.
Wpisanie podczas gry „KOT" daje fajną muzyczkę.

WRESTLEMANIA CHALLENGE / Nintendo / Michał Kluz
Gdy gracie we dwóch na komputer, ten który jest poza ringiem może tkic pomocnika komputera.

VENOM STRIKES BACK / Commodore / Franko the Crazy Patałach
Jako kody podaj „MAYHEM", później „TRANSMOGRIFY" – VERMEER / Commodore / Piotr Malczewski
Akcje: Hause – Bogota, Rio, Gwatemala; Royal – St. Louis, Richmond; Lloyd – Ankara, Bombay, Colombo; Star – Adelan, Mombasa, Duala. Nasiona: kawa – Rio, Gawtemala, Mombase, Abdjan; kakao – Abdjan, Duala, Bogota; Herbatka – Ankara, Colombo; Tytoń – St. Louis, Richmond, Bombay.
Przepis na grę:
1. Graj samemu (mniej pasjonująca, ale szybsza gra).
2. Obsiej Richmond i St. Louis – tytoń.
3. Kup akcje Royal.
4. Transportuj plony do Nowego Jorku.
5. Przyjmuj każde zamówienie na tytoń.
6. Kupuj obrazy (uważaj na podróbki).
7. W czasie eprzedaży Tego obrazu nie może Cię być na aukcji.

VIPER / Nintendo / Marek Łukacz
„Start" + „Góra" (powtórzyć kilka razy) podczas gry – nieśmiertelność.

VIRUS / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
Trzymając „Enter" naciśnij „P" a potem „O". Teraz „L" – rakista; „F" – nepełnia zbiorniki; „C" – niespodzianka.

XONOID / Nintendo / Spider
Jeśli przeciwnik nie zje żadnej pizzy, otrzymasz dodatkowe „Continue".

YOE JOE / Amiga / Jacek Kabziński
Podczas gry wpisz „WELTRAUMKAZAKEN". Teraz „I" – extra życie, „Y" – następny level.

YOGI BEAR / Atari / Krzysztof Konefał
Wciśnięcie „C" – nieśmiertelność.

YOGI'S GREAT ESCAPE / Atari / Krzysztof Konefał
Wpisz „XJ6" – nieśmiertalność.

YOUNG INDIANA JONES / Nintendo / Spider
Na pierwszego bossa najlepszą bronią jest kamień lub granat.

ZOOL / Atari ST / Patrick Walczyk
Na planszy tytułowej wpisz „PANDA". Teraz podczas gry:
„1" + „Spacja" – nietykalność;
„2" + „Spacja" – następny poziom;
„3" + „Spacja" – następny świat.

ZOOL 2 / Amiga / Patrick Walczyk
„ALCENTO" – 99%;
„BUMBLEBEE" + „Enter" – następny poziom;
„KICKASS" – bomby;
„MARROBONE" – zatrzymuje piłkę;
„NAPOLEON" – level bonus;
„VISION" – 20 żyć.

ZOOM / Amiga / Ms. Perfect z Rodzinnej 1
Gdy komputer poprosi Cię o wybranie etapu startowego wciśnij „F10" a będziesz mógł wybrać do 30. poziomu.

ZORRO / Commodore / Franko the Crazy Patałach
1. W podziemiach idź tylko w lewo, a nie schodź w dół, ani nie wychodź do góry, zanim nie zobaczysz dziwnego urządzenia. Dopiero teraz idź na górę, znajdziesz się w więzieniu. Uwolnij wszystkich więźniów.
2. Naciśnięcie klawisza „L" daje dodatkowe życie.

Z-OUT / Amiga / Tomasz „D.J. Amigo" Czarnoleski
Wciśnij „J" i „K" jednocześnie, a otrzymasz nieskończoną energię. Teraz wciskając „J" + cyfry od „1" do „6" przeniesiesz się do wybranego poziomu.

1869 / Amiga / Mr. Profesor vel Planik
Odczekaj dłuższą chwilę podczas pobytu w sklepie, aby wysłuchać zabawnych komentarzy sprzedawcy.

& kody

ALIEN BREED
IBM PC
02 – AAJIHGDDC
03 – CGGHDGGDG
07 – CFDFEFEFJ
09 – AAAABAAAA
11 – HHIAAJJIG
13 – JIECBFGFF
14 – HGGEDDCCB
15 – HHHGFGDCC
16 – IHDCHGHFF
(Patrick Walczyk)

BATMAN II
Nintendo
1-1 – LPRZ
1-2 – MDRR
2-1 – NMLL
2-2 – NWKL
3-1 – LGZQ
3-2 – GPTW
4-1 – GNXF
4-2 – KHCN
5-1 – QGVN
5-2 – WBZT
6-1 – FFHG
6-2 – CKQG
7-1 – GPZT
(Indy)

BUMPY
IBM PC
2 – ACCESS
3 – BUTTON
4 – ISLAND
5 – PRETTY
6 – WINNER
7 – ZOMBIE
8 – LOVELY
9 – SYSTEM
(Ano_ni_ma)

CATCH'EM
Amiga
10 – ANTELOPE
20 – BACKSIDE
30 – DOMINION
35 – GRANDSON
(Johnny Blaze)

CHAOS ENGINE
Amiga
2–GUVCH5DMS7#N
3 – V35076X6S7WH
4 – 6UCDXU25S7V2
(Patrick Walczyk)

CHAOS ENGINE
IBM PC
2 – #POBK4SNVHP2
3– ND9ZJYD9WMKR
4 – HMLR6460GNDS
(Wojciech Stadnik)

CULTIVATION
Atari
01 – PLWDHII
02 – OMTFJUY
03 – INAGKYR
04 – UBSHLTW
05 – YVPJMRA
06 – TCFKNED
07 – RXGLBWG
08 – EZHMVTJ
09 – WAJNCAL
10 – TTKBXSN
(Krzysztof Konefał)

DEATH MASK
Amiga
01 – 52385
02 – 22428
03 – 84843
04 – 22087
05 – 38641
06 – 06395
07 – 33224
08 – 35527
09 – 48962
10 – 68074
11 – 62438
12 – 28283
13 – 85325
14 – 10769
15 – 25324
16 – 43542
17 – 62156
18 – 84678
19 – 57093
20 – 29264
21 – 47446
22 – 75330
23 – 82855
24 – 58474
25 – 38392
26 – 55267
27 – 68163
28 – 75156
29 – 70948
30 – 54334
31 – 39814
32 – 52262
33 – 73164
(Złoty)

FLASHBACK
Amiga
Easy:
1 – BLACK
2 – LUOP
3 – CINE
4 – GOOD
5 – SPIZ
6 – BIOS
7 – HALL
Medium:
1 – JAGUAR
2 – COMBEL
3 – ANTIC
4 – NOLAN
5 – ARTHUR
6 – SHIRYU
7 – RENDER
Hard:
1 – RLAY
2 – TOIT
3 – ZAPP
4 – LYNX
5 – SCIS
6 – GARY
7 – PONT
(Zagubiony)

FLASHBACK
IBM PC
Medium:
1 – BANTHA
2 – SHIVA
3 – KASYYK
4 – SARLAC
5 – MAENOC
6 – SVLVST
7 – NEPTUN
Hard:
1 – TOHOLD
2 – PICOLO
3 – FUGU
4 – CAPSUL
5 – ZZZAP
6 – MANIAC
7 – BELUGA
(Patrick Walczyk)

FORTIFIED ZONE
Game Boy
1 – FIELD – 0000
2 – JUNGLE – 3375
3 – CAVE – 1681
4 – FORTRESS – 1122
(D.J. Hooligan)

IMPOSSIBLE MISSION
Amiga
01 – ADQVUXOB
02 – AHQRRXKK
03 – ALQPTXWK
04 – APQNGXAJ
05 – ATQIIXFP
06 – AXQEZXUP
07 – BBQBFXKJ
08 – BEQWVXUD
09 – BIQTIXGB
10 – BMQPMXVE
11 – BQQLAXSF
12 – BUQKXXJG
13 – BYQHZXLL
14 – CCQIGXPI
(Johnny Blaze)

JET STRIKE
IBM PC
02 – JHALMROB
04 – VZQRUDOP
06 – NFYHOTAR
08 – TREFCPMJ
09 – XHYJMUKX
10 – HHSFMBQX
11 – HXEXWPWV
(Patrick Walczyk)

JUNGLE STRIKE
Amiga
2 – RX9FDY39SPH
3 – 94CJ3BRVLM4
4 – X7MPCY39767
5 – V6JDB46HDRP
6 – TNHCF39XVLB
7 – TNHCF39XVLB
8 – 7LZ37CFDYTB
9 – N4CBW74S6DX
KONIEC – LSFWTL6MHKT
(Bugsik)

LOCOMOTION
Commodore
B - BOOT
C - CHAR
D - DORT
E - ENTE
F - FUSS
G - GIFT
H - HAND
I - IGLO
J - JAHR
K - KUSS
L - LAND
(Makówki)

NINJA CAT
Nintendo
02 – 427123
03 – 140901
04 – 260388
05 – 600445
06 – 912210
07 – 192397
08 – 128256
09 – 924748
10 – 641114
11 – 390227
(Jarosław Mroczek)

PETER SHILTON MANBALL...
Commodore
B - 7438
C - 8868
D - 5831
E - 3161
F - 1136
G - 2166
H - 4635
I - 6665
J - 7632
K - 8552
L - 5537
M - 3267
(Makówki)

PINOMANIA
Amiga
05 – RENEGADE
10 – SPECTRUM 48K
15 – THUNDERBIRD
20 – LEVITY
25 – POTATO
30 – TRUMPET
35 – TINCTURE
40 – MYTHOLOGY
45 – AILERON
50 – POMICULTURE
51 – ADVERSARY
52 – EXPOSTULATION
53 – HAMMOCK
54 – MISPRONOUNCE
55 – PYROTECHNICS
56 – TURNSOLE
57 – COMMEMORATE
58 – JASHINE
59 – REMITTANCE
60 – SHY SHY SHY
61 – LOVE LOUSE
62 – AVOIDANCE
63 – RUINOUS
64 – PANCERAS
65 – MAINSTAY
66 – CARTLOAD
67 – REVERSIBLE
68 – VARNISH
69 – HOMESTEAD
70 – VARIEGATE
71 – MYRIAD
72 – DIFFERENTIATE
73 – OFFSHOOT
74 – FEMININE
75 – NAUSEOUS
76 – ABSOLUTION
(Łukasz „Bunia" Kowalski)

POWER SOCCER
Nintendo
2 – 3785656
3 – 8459410
4 – 3390212
5 – 7464111
(Kaweda i Veter)

QUARANTINE
IBM PC
1 – OMNICORP IS ALL KNOWING
2 – KEEP THE OPRESSOR OPRESSING
3 – THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH
4 – HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY
5 – KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT
(Maxima)

TECMO WORLD CUP SOCCER
Nintendo
02 – HMKYOYNYI
03 – HMHIOYNYA
04 – KEFYOIMOI
05 – CEYYDIMNA
06 – AEHHDIBFA
07 – CEFLCIAOI
08 – BMNFLINOI
09 – BMAFLICKA
10 – BMPFLICKK
11 – JENFLICBK
12 – JYAFLICBY
13 – JYAFLICBY
14 – GYAFKIODY
15 – JYHDLIAEO
(Next Unknown)

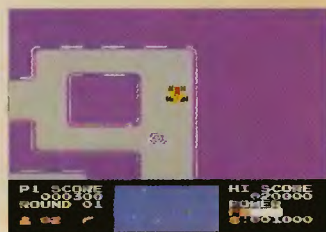
TRENER
Commodore
001 – ECFA
002 – EFPA
003 – LHPA
004 – EKGA
005 – LMCA
006 – KPLA
007 – PBFA
009 – CGLA
010 – LMLG
050 – DMHG
051 – OHHG
052 – ACLE
053 – IOIA
054 – HLJK
055 – NISC
056 – KFKI
057 – DEKM
058 – JLLO
190 – HDCK
191 – AJIO
192 – NCOA
193 – PNEA
194 – FMKO
195 – AMAK
196 – APGE
197 – EFMM
198 – NNCL
(Paweł Kolasa)

U235
Atari
01 – HAHA
02 – JALI
03 – MARK
04 – KORA
05 – PONT
06 – GAJA
07 – PORK
08 – ONTA
09 – SAND
10 – AKAR
(Patryk Starzak)

Pegasus

Jovital Race





Oto trochę starych gruchotów, które zamieniają się w szybkie bolidy... co ja plotę! Przecież ta gra, to zmiksowanie „Pac-Mana" i „Micro Machines". Jeździmy po krętych torach, przypominających korytarze pacmanowe, zbieramy różne przedmioty: owoce, bonusy, czasy, przyspieszacze itp, itd. Oczywiście gonią nas inne samochodziki (wszystko jest małe i widziane od góry, stąd skojarzenie z „Micro Machines"), które jak najadą, to odbiera nam życie. Można je trochę przyblokować ulewając (miód-słowo) odrobinę oleju z miski olejowej...

W sumie gra jest na bardzo przeciętnym poziomie, monotonna i nie rewelacyjna. Grafika mocno zubożona, muzyka taka sobie. Można było urozmaicić tory, zmieniać przeciwników... ale autorzy trzymali się reguł gier z ulicznych automatów z roku 1989. Zabawa, niestety, wciąga i jest to jedyny plus tego cartridge'a.

OCENA: ✔✔

Tasac

Tasak to takie do rąbania w kuchni. Taka też jest ta gra, ale rąbie się z laserów do kosmitów. Tym razem jest to odmiana typowej „leć w górę, przed siebie i strzelaj do kręcących się sznurów UFO". Urozmaicono postą fabułę innym sposobem strzelania – rozbryzgiwanie pocisków





prosto, na lewo i prawo w promieniu 45 stopni. Inni są też kosmici – trochę powolniejsi i nie tak bardzo agresywni. Latające bazy, które ożywają dopiero po jakimś czasie i mogą być bardzo wielkie, to inna ciekawostka tej gry. Zdobywanie kolejnych rodzajów uzbrojenia to normalka w tego typu zabawach, więc jest i tu.

„Tasac" to klasyczna strzelanina kosmiczna, może nieco bardziej stateczna niż inne. Nie ma tutaj miejsca na „strzelaj i uciekaj na oślep", jest za to „myśl i strzelaj szybko uciekając". Ktoś to zrozumiał? Dobra. A tak, grafika dosyć dobra, dźwięki też OK. Można zagrać.

OCENA: ✔✔✔✔

Colorful Dragon

Smoki to takie gady i wstrętniaki. Nie lubią się nawzajem, więc się obgryzają. A jedynym miejscem, z którego można zacząć konsumpcję smoka jest jego zad, czyli ogon. W grze „Colorful Dragon" znowu mamy elementy „Pac-Mana". Trzeba pozjadać inne smoki na kolejnych planszach, typowo pacmanowa-





tych. Smoki szybko chodzą i należy zagryźć je od ogona, zanim one zrobią to z naszym smokiem-krokodylakiem. Na kolejnych planszach są przeróżne pomocnicze ikony, ułatwiające obgryzanie ogonów.

Grafika w tej grze jest przeciętna, podobnie jak muzyka. Przyjemność z zabawy umiarkowana. Na dalszych planszach wymaga się intelektu i zdolności do szybkiego kombinowania smokiem. A to już stawia tę pozycję nieco wyżej niż inne zręcznościówki.

OCENA: ✔✔✔

Final Combat

Mamy czołg i wielu przeciwników w różnych punktach frontu. Nasz gąsiennicowaty bolid jest mały, widziany z góry i może strzelać kręcąc swoją wieżyczką. Tak, „Final Combat" opowiada o trudnych losach załogi czołgu i ich



psa... nie!, to wspaniała zręcznościówka z minimalną dozą strategii. Grający wybiera, gdzie chce walczyć: na prostej planszy zręcznościowej, czy skomplikowanej planszy logicznej, do której trzeba podejść strategicznie. Ale nie martwcie się, każda plansza jest w mniejszym lub większym stopniu zręcznościowa i jeżeli ktoś chce, to logiczne



myślenie może zastąpić strzelaniem na oślep. Grafika i muzyka są przeciętne, jednak pomysł gry i realizacja dużo dają. Zabawa bardzo wciąga i daje wiele przyjemności, zwłaszcza intelektualnej na bardziej skomplikowanych planszach. Polecam.

OCENA: ✔✔✔✔✔

Trzask, prask – SEGA on mask (co?!!!)

Zgodnie z obietnicą i dzięki operatywnym dystrybutorom mogę już przedstawiać Wam opisy nie tylko na Pegasusa, ale i mocną SEGĘ (16-bit). Nie ma ona porównania do Pegasusa, bowiem prezentuje zupełnie inną (lepszą) klasę gier. Jest też jednak w innej (droższej) klasie cen, aczkolwiek pod tym względem wygrywa ze SNES-em. Tak więc łapcie za joypady i grajcie, ile wlezie...

BROMBA

Dystrybucja:
Warszawa, ul. Smocza 18,
tel. 380569, 387392, tel./fax 380502

SEGA

Paperboy



Ta gra to już klasyka wśród rozrywek komputerowych. Jesteś małym rozwozicielem gazet w typowym amerykań-



skim miasteczku. Wyruszasz rano, na rowerze i musisz dostarczyć gazety przed odpowiednie drzwi. Nie jest to proste, bowiem na uliczkach niepozornego miasteczka czeka wiele niebezpieczeństw. Wściekłe (upi...liwe) psy, źli rowerzyści, maniacy z kosiarkami do trawników, piraci drogowi, punkowcy kopiący kosze na śmieci, niewinne i zarazem podstępne dziewczynki ze skakankami... to tylko niektóre z utrudnień pracy małego gazeciarza. Rzucając gazety trzeba trafiać w odpowiednie miejsca – najlepiej na wycieraczkę lub do skrzynki listowej prenumeratora. Ciężkawa paczka gazet służyć też może odstraszeniu złodzieja i (oto radocha) wybijaniu szyb.

Gra w wersji dla MEGA DRIVE jest zrobiona perfekcyjnie, lepiej niż inne wersje. Grafika jest kolorowa, animacja płynna i niezła muzyka z efektami oraz syntezą mowy. Jednym słowem OK zręcznościówka, klasyka w którą powinien zagrać naprawdę każdy.

OCENA: ✔✔✔✔✔

Arrow Flesh

Typowa strzelanka kosmiczna. Lecisz w prawo i strzelasz do przeróżnych obiektów, stworów i potworów. Jednak „Arrow Flash" ma w sobie to COŚ, co nie pozwala się oderwać od joypada, nawet wtedy, gdy jesteś znudzony kosmicznymi strzelan-





kami. Oto stajesz się samoloto-superbabką, która musi pokonać wszystko, co napotka. Przy kolejnych falach ataku czasami lepiej przybrać postać małego samolotu, a czasem latać jako superpaniena.

Grafika jest bardzo dobra – obiekty kolorowe, dokładne rysowane, przemyślane i płynnie animowane, a jest ich naprawdę dużo. Wiele wybuchów, przedziwne surrealistyczne tła i zmienna dynamika akcji. Każdy poziom gry przynosi zaskoczenie – dziwni przeciwnicy oraz nowe rodzaje broni. Oprócz „zwykłych" przeciwników, są (na porządku dziennym) wielcy, gigantyczni wrogowie (wow!!!) w postaci superohydziastych potworów lub olbrzymich baz kosmicznych.

To była pierwsza strzelanina kosmiczna, jaką widziałem na SEGĘ, ale dała mi już pewne wyobrażenie o możliwościach tej konsoli – to wciąga naamen (na co?).

OCENA: ✔✔✔✔✔

B.O.B.

Zręcznościówka platformowa w dobrym wydaniu. Jesteś małym synkiem robocikiem, który nie słucha ojca mówiącego bla, bla, bla. Skutkiem tego jest rozwalenie poduszkowego cadillaca



o przygodny asteroid. Awaryjne lądowanie. W ten sposób jesteś na planecie z dziwnym kompleksem badawczym. Spotkasz tam platformy, zapadnie, drabiny i różne roboty. Są tam też nieprzyjazne formy życia w postaci pełzaczy gruchowatych i ślimakoidów wągrowatych. Wszystko zniszcz, przejdź i przebiegnij. Ale gra ta nie jest tak schematyczna, jak może się zdawać. Trzeba poznać zastosowanie wielu przedmiotów, bez których ukończenie zabawy będzie prawie niemożliwe. Latające maszyny, odpowiednio strzelające bronie itp....

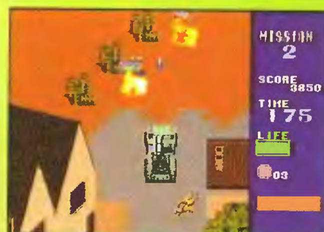


Grafika w „B.O.B.-ie" jest dopracowana, podobnie jak warstwa dźwiękowa. Szybkość akcji: typowa dla tego rodzaju gier, więc pragnących sprinterskich emocji graczy może znużyć.

OCENA:✔✔✔✔

Mercs

Pamiętacie „Commando" z ZX Spectrum? Jeśli tak, to wyobraźcie sobie 100 razy



lepszą grafikę i muzykę, 50 razy więcej zróżnicowanych przeciwników i już macie „Mercs". Jeżeli nie słyszeliście nigdy o „Commando", to wyobraźcie sobie Rambo nr XXXII w akcji, widzianego z góry.

„Mercs" opowiada o profesjonalnym najemniku, wykonującym supertajne zadanie dla amerykańskiego rządu. Idea jest prosta: On sam i setki, tysiące, tabuny żołnierzy prze-



ciw Niemu. Ciekawe plenery, na zakończenie poziomu mocarny przeciwnik, mnogość pułapek i zasadzek oraz możliwość kierowania zdobycznymi pojazdami czyni z „Mercs" jedną z lepszych strzelanek „ramboidalnych", jakie widziałem.

Gra ma dwie opcje uruchomienia – zabawę według oryginalnego scenariusza (nieco na myślenie) i wersję dla pragnących 100% żywej akcji i strzelaniny. Szata graficzna jest bardzo dobra, efekty audio po prostu super. Bardzo, bardzo, bardzo polecam, ale tylko tym, którzy nie są przeciwnikami rozlewu krwi, ciągłego duszenia spustu i mięsistych wybuchów.

OCENA: ✔✔✔✔✔

AMERICAN 3D POOL





Niedawno na naszych łamach opisywaliśmy grę „3D Snooker". Był to całkiem niezły jak na możliwości C64 symulator bilarda. Tym razem od firmy L.K. Avalon otrzymaliśmy wydaną przez nią grę American „3D Pool". Oba programy są oparte na tym samym „engine'le", tak więc ogólny wygląd gry jest dość podobny do snookera. Pozwólcie, że przypomnę.

Podczas celowania, stół jest widoczny „z lotu ptaka", natomiast samo uderzenie widzimy już z perspektywy. Takie rozwiązanie daje maksimum efektu, przy jednoczesnym zachowaniu dobrej orientacji w tym, co dzieje się na stole. Podobnie jak w „Snookerze" możemy zagrać z komputerem lub z kolegą, albo też wziąć udział w turnieju, który może być rozgrywany systemem ligowym lub pucharowym.

Podstawową różnicą między poolem, a snookerem są same zasady gry. Celem gry jest wbicie trzech kul jednego koloru, a na końcu bili czarnej. Jeżeli gracz nie trafi żadnej bili, uderzy jedną z kul przeciwnika lub wbije białą bilę, następuje faul i przeciwnik otrzymuje dodatkowa kolejkę. Wbicie przez gracza czarnej bili, kiedy na stole znajdują się jeszcze jego kule, powoduje automatyczną przegraną.

Oprócz poola można jeszcze zagrać w bilard. W tej grze gra się tylko trzema kulami, ale nie będę tu tłumaczył jej zasad. Miłośnicy wszelkiego rodzaju bilardów wiedzą, o co chodzi, a ci, którzy nie wiedzą, dokładne zasady znajdą w instrukcji. Gdy znudzą nam się oba warianty gry możemy spróbować swoich sił w tak zwanych trick shotach. Jest tu dziewięć zaprogramowanych ustawień kul, w których trzeba tak wykonać strzał, żeby odpowiednią ilość bil wbić jednym uderzeniem. Oczywiście jest też możliwość samodzielnego ustawienia kul.



Podsumowując gra jest całkiem przyjemna, i można w nią trochę pograć. Muzyka i grafika nie są żadną rewelacją, ale są na przyzwoitym poziomie i znakomicie spełniają swoje zadanie w tej grze.

BADJOY

Heaven Bound



Gdy na ostatnim organizowanym przez grupę Horizon, party (kiedy to było? cztery lata temu?) MC Sprite i Gotcha wydali demko z zabawnym słonikiem MC Gottifanti. Zapowiadali, że stanie się on wkrótce bohaterem gry komputerowej. Jak się okazało „wkrótce" trochę się przedłużyło i gra „Heaven Bound" pojawiła się dopiero w 1994 roku.

Jak zapewne wiecie życie w niebie to istna sielanka. Żadnych zmartwień, żadnych problemów, żadnej szkoły... po prostu raj! Wszystko byłoby fajnie, gdyby nie to, że dostać się tam to nie lada problem.

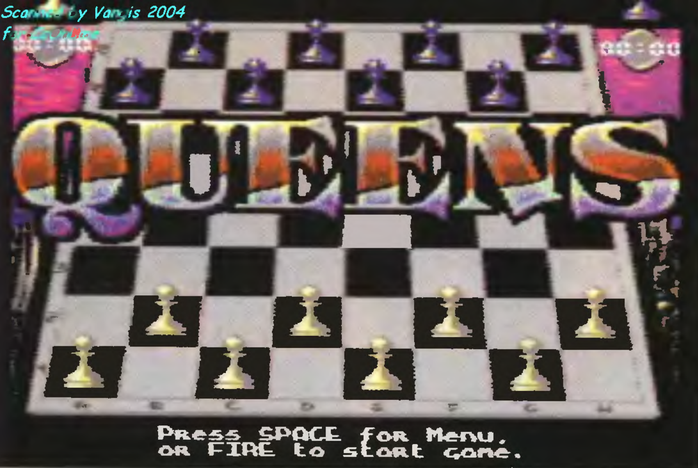


Nasz bohater, wspomniany już wcześniej przesympatyczny słonik MC Gottifanti, postanowił się tam właśnie dostać. Wyruszył więc w drogę i to właśnie Ty musisz mu pomóc znaleźć się w siódmym niebie. Skacząc po chmurkach i platformach musisz się piąć wciąż w górę i w górę, aż dotrzesz do swego celu. Kołyszące się chmury sprawią, że będziesz musiał stać się wytrawnym skoczkiem, by nie spaść w bezdenną przepaść (swoją drogą, nie wiedziałem, że słonie potrafią tak dobrze skakać). Po drodze spotkasz wiele przebrzydłych potworków, które są Ci nieżyczliwe i będą starały się za wszelką cenę pozbawić Cię życia (?!?). Na szczęście słonik potrafi zrobić użytek ze swej trąby czyniąc z niej śmiercionośną wyrzutnię i pozbyć się złośliwych stworków.

Bardzo przyjemna muzyka i cukierkowa, zabawna grafika czynią grę naprawdę atrakcyjną. „Heaven Bound" to jedna z tych gier, które wyciągają z C64 maksimum jego możliwości i sprawiają, że ma się po prostu nieodpartą ochotę w nie zagrać.

BADJOY





Ostatnio bardzo rzadko się zdarza, aby na komputer Commodore były przenoszone gry planszowe. Wyjątek stanowi tu gra „Queens", znana u nas pod tytułem warcaby. Kiedy nie było jeszcze komputerów (tak, tak były kiedyś takie czasy!) była to obok szachów, domina i kart jedna z najbardziej popularnych rozrywek umysłowych.

Ja osobiście spotkałem się z różnymi zasadami, więc dla uniknięcia nieporozumień chciałem przedstawić wersję przepisów według których gra „Queens":

Gracze wykonują po jednym ruchu w danej kolejce. Pionki poruszają się tylko po czarnych polach i tylko do przodu (na ukos do przodu, żeby być dokładnym). Jeżeli przed naszym pionkiem stoi pionek przeciwnika, a za nim znajduje się puste pole to możemy dokonać bicia, przeskakując wroga i zdejmując go z planszy. Jeżeli w tym momencie mamy okazję dokonać następnego bicia, to robimy to w tej samej kolejce. Bicia wolno dokonywać tylko do przodu, poza tym są one przymusowe, dlatego trzeba uważać, bo przeciwnik potrafi tak chytrze podstawić jednego piona, by po Twoim ruchu zbić dwa albo nawet trzy Twoje. Gdy pionek dotrze do końca planszy staje się tytułową „damką" (zmiana kształtu) i od tej pory może się poruszać o dowolną ilość pól w linii prostej, w dowolnym kierunku. Rozgrywka kończy się, gdy na planszy pozostaną już tylko pionki jednego gracza, lub gdy gracze zdecydują się na remis (czasami definitywne rozstrzygnięcie partii nie jest możliwe na przykład, gdy obu graczom zostanie po jednej damce; mogą się oni wtedy ścigać po szachownicy w nieskończoność).

Wprawdzie warcaby nie są może grą rewelacyjną, ale warto w nie czasem zagrać żeby, poćwiczyć szare komórki znudzone podczas eksterminacji kolejnej fali Obcych lub rozbijania kilku podejrzanych ryjów. „Queens" jest godna polecenia również ze względu bardzo dobrą oprawę graficzną i muzyczną.

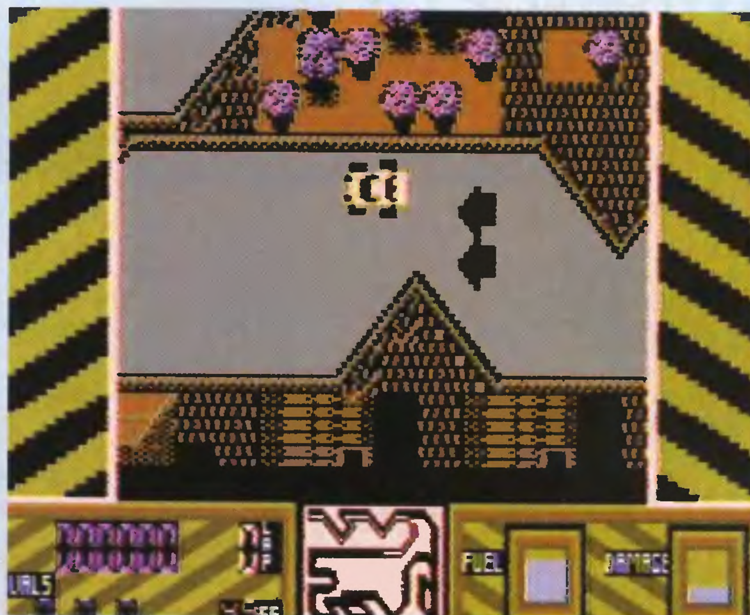
BADJOY





Gdy widzę gry takie jak Rally Simulator, to poważnie zastanawiam się jakie są kryteria dobierania gier przez polskich wydawców. Nazwa gry wskazywałaby, że jest to symulator wyścigowego samochodu. Nic bardziej błędnego, program ten ma z symulatorem samochodu tyle wspólnego, że poruszamy się właśnie takim pojazdem.

W wyścigach, w których widzimy trasę z góry, przyjęło się, e steruje się na zasadzie lewo-prawo – zakręty, tył – hamowanie, przód lub fire – przyśpieszenie. Tutaj jest jednak inaczej. Otóż sa-



Rally Simulator



mochód porusza się w kierunku, w którym wychylimy joystick. Nie to jest jednak najgorsze. Mnie osobiście najbardziej denerwuje zwalnianie naszego samochodu przy zderzeniu, podczas gdy przeciwnik jedzie sobie dalej jakby nigdy nic. Ogólnie sterowanie grą jest toporne.

Jak to zwykle w wyścigach bywa, aby wygrać trzeba jak najszybciej przejechać kilka okrążeń (podobno trzy, nie wiem na pewno, bo mimo długotrwałych prób nigdy mi się to nie udało), uważając jednocześnie na stale zużywające się paliwo oraz uszkodzenia samochodu.

Słaba grafika (chociaż dobrze, że samochód jest podobny do samochodu), nie najlepszy dźwięk i nietypowe sterowanie przyczyniają się do tego, że należy „Rally Simulator" uznać za produkt wybitnie nieudany. Cóż, nie polecam...

BADJOY

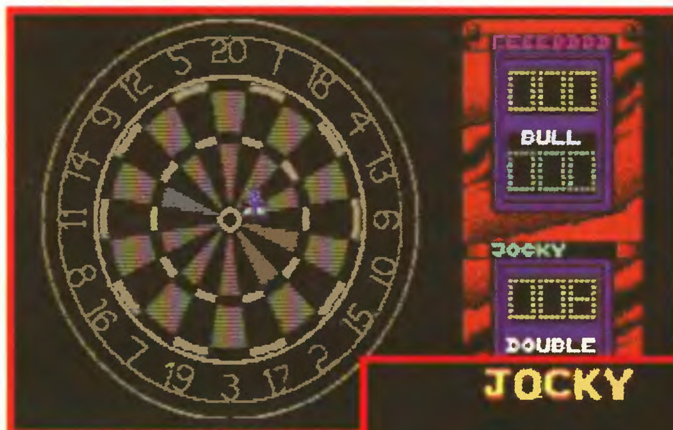


Jocky Wilson's Compendium of Darts



W Wielkiej Brytanii, zwłaszcza w mniejszych miasteczkach, życie towarzyskie koncentruje się w pubach. Mają one swoisty, niezapomniany klimat. Do pubów przychodzi się nie tylko po to, aby napić się piwa, ale także po to by spotkać się z przyjaciółmi, obejrzeć wspólnie mecz, czy też samemu pobawić się w jakiś sport. Jedną z najpopularniejszych zabaw, są mało u nas znane strzałki. Komputerową wersją tej gry jest właśnie program „Jocky Wilson's Compedium of Darts".

Po wpisaniu imion graczy wybieramy poziom trudności gry. Wiadomo, że rozgrywki w klubie (pub) są łatwiejsze od mistrzostw hrabstwa (county), że o zawodach międzynarodowych (international) nie wspomnę. Rozgrywka polega na tym, że obaj zawodnicy rzucają do specjalnej tarczy strzałkami. (nasze zadanie sprowadza się do ustawienia chybocącej się strzałki nad zadanym polem i naciśnięcie w odpowiednim momencie przycisku fire, a zapewniam, że nie jest to łatwe). Liczba rzutów w kolejce i sposób punktacji zależy od rodzaju gry, w której zdecydujemy się spróbować swoich sił. Do wyboru mamy: Football, Dart Blows, Scram, Ten Dart Century, Shanghai i 501 Darts. W każdym rodzaju gry obowiązują odmienne zasady, nie bedę tu o nich pisał, gdyż są one dość dobrze opisane w dołączonej do gry instrukcji.





Trzeba przyznać, że nawet na najprostszym poziomie zwycięstwo nad komputerem przychodzi z dość dużym wysiłkiem. Strzałki gwarantują dobrą zabawę, zwłaszcza jeżeli gramy z kolegą i choć nie są wcale żadną rewelacją warto w nie zagrać choćby po to, by poznać zasady. Gdy zdarzy Wam się znaleźć w prawdziwym angielskim pubie od razu będziecie mogli spróbować swych sił z prawdziwymi mistrzami i, kto wie, może uda Wam się nawet wygrać...

BADJOY

Top Gear 2



Gdy pierwszy raz uruchomiłem program Top Gear 2, nie zrobił na mnie wrażenia. Wydawało mi się, że mój samochód jeździ jakby wolniej niż inne i w całej zabawie brakuje dynamizmu. Gra powędrowała na półkę, I sięgnąłem po nią dopiero parę dni przed napisaniem tego opisu. Gdy pograłem w nią trochę dłużej okazało się, że jest ona o wiele lepsza niż mi się na początku zdawało...

„Top Gear 2" to kolejna gra, w której ścigamy się samochodem po wielu krętych torach (4 tory w każdym z 16 krajów, co daje aż 64 wyścigi!). Na początku mamy możliwość wyboru poziomu trudności, liczbę graczy (jeżeli gramy z kolegą, to ekran jest podzielony na dwie części) i czy podczas jazdy będzie nam towarzyszyła muzyka, czy także efekty dźwiękowe. Można też wpisać hasło i rozpocząć grę od dalszych etapów.

Jak już wspomniałem w pierwszych wyścigach brakuje trochę dynamizmu, ale gdy podrasujemy nieco nasz pojazd, gra zaczyna się robić szybka i pasjonująca mogąc konkurować ze słynnymi Lotusami. Miejsce startowe zależy od tego jaką pozycję zajęliśmy w poprzednim wyścigu (pierwszy na mecie znaczy ostatni na starcie). Podczas wyścigu możemy kilkakrotnie użyć dopalacza, który daje naszemu autu dodatkową moc i prędkość. Niestety liczba dopałów jest ograniczona. Podczas jazdy trzeba zwracać uwagę na drogę, bowiem wszystkie kraksy pogarszają (do końca wyścigu) sprawność naszego samochodu, oprócz tego na drodze można czasami znaleźć dodatkowe dopały (N), przyśpieszenia (S) i pieniądze ($).

Aby zakwalifikować się do następnego wyścigu trzeba przyjechać w najgorszym wypadku na dziesiątej pozycji. Jeżeli załapiemy się na jednym z pierwszych miejsc, to oprócz szansy wzięcia udziału w następnym wyścigu dostaniemy premię pieniężną, którą można spożytkować na ulepszanie samochodu. Przed każdym wyścigiem można dokupić po trzy ulepszenia w każdym z gatunków: silnik, skrzynia biegów, dopalacz, opony do jazdy po mokrej/suchej nawierzchni, osłony na przód, boki i tył pojazdu. Wiadomo oczywiście, że im coś lepsze tym droższe. Jeżeli mamy ochotę, to możemy też zmienić kolor naszej maszyny.

Dzięki szybkiej i dobrej grafice (różne krajobrazy i warunki atmosferyczne), ciekawym rozwiązaniom, możliwości rozbudowy samochodu gra potrafi wciągnąć. Dobrym rozwiązaniem jest też możliwość wpisania kodu i rozpoczęcia gry od dalszych plansz. Jedyne co można zarzucić „Top Gear 2" to to, że muzyka jest średnia. Szerokiej drogi życzy

BADJOY



Boruta





Z okazji konkursu na najlepszą grę roku dostaliśmy kilka gier. Niektóre z nich – np. „Midnight Puzzle" – już opisaliśmy, inne na razie czekają na swoją kolej. Jest wśród ich i „Boruta".

Boruta to diabeł, znany z polskich baśni i podań ludowych. W grze musimy się wcielić w jego postać po to, by po znalezieniu kilkudziesięciu serduszek i trzech atrybutów aniołowatości (skrzydła i aureola) wydostać się z piekła. Tym piekłem jest kilkadziesiąt plansz na trzech kolejnych poziomach – bo „Boruta" to klasyczna platformówka. Szkoda tylko, że na poziomie wczesnych lat osiemdziesiątych.

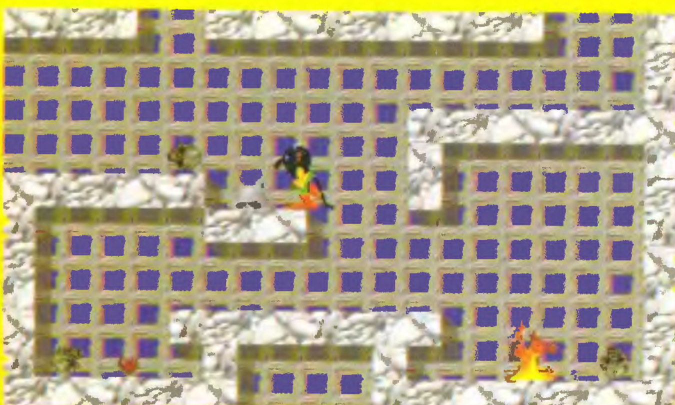
Najmocniejszą stroną gry są tła i faktury, użyte do ich rysowania. Cała reszta grafiki – zarówno postać samego Boruty, jak i animowane siekierki, robaczki i inne potworki – są na słabiutkim poziomie, zupełnie nie uzasadniającym użycia trybu 256 kolorowego. Całość uzupełnia kilka muzyczek, których można wysłuchać po zakończeniu poziomów i kilka dźwięków, ilustrujących to co dzieje się na ekranie.

Powody, dla których uważam tę grę za niewypał mógłbym mnożyć – statyczność, kiepska obsługa klawiatury, konieczność wielokrotnego przechodzenia tych samych plansz (bo żeby ominąć niektóre przeszkody trzeba się najpierw ustawić z dokładnością do jednego piksela, a potem ruszyć w momencie dobranym z dokładnością dostępną tylko zegarom atomowym wysokiej klasy), w końcu skromność – bo tych kilkadziesiąt plansz zupełnie spokojnie można by zmieścić na Commodorku albo Spectrum, nie jest do nich potrzebny pecet z twardym dyskiem. Dobrze, że w ostatniej chwili twórcy gry zmitygowali się i dołożyli możliwość uruchomienia jej z nieśmiertelnością – co i tak nie zmienia faktu, że po czterdziestej próbie trafienia w odpowiedni moment i miejsce mniej cierpliwy gracz zaczyna gryźć klawiaturę. Niestety, potwierdza się obserwacja jednego z programistów tworzących oryginalne gry na nasz rynek – w Polsce ciągle jeszcze bardziej opłaca się wypuścić marną grę, której przygotowanie wymagało miesiąca pracy, niż coś porządnego, nad czym musiał pracować przez kilka miesięcy duży zespół. Stosunek dochodów do kosztów jest w tym pierwszym przypadku większy...

Nie będę się dalej znęcać nad „Borutą" – lepsze gry można znaleźć na naszej dyskietce shareware.

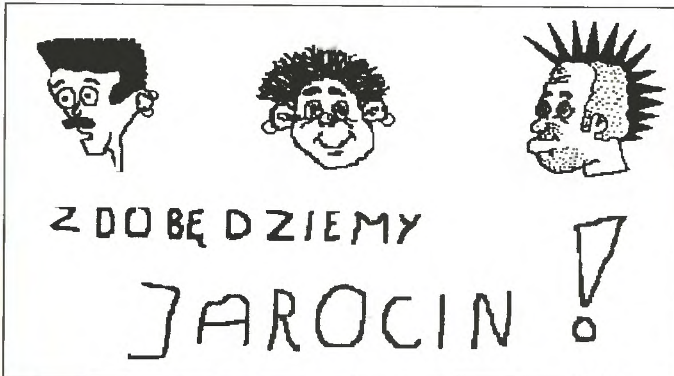
Robaquez





DYSKRAWICY FSZYZTKIH KRAJUF ŁONCZCIE SIE

(Naczelny jak zwykle niczego nie bierz(ż?)e)

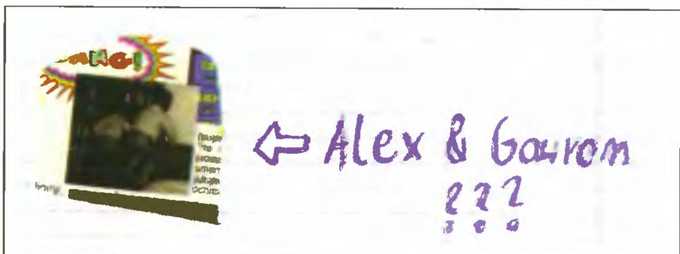


Paweł Niżewski





Andrzej Kidaj



Kiedy w roku 1903 bracia Wright pierwszy raz wznieśli się w powietrze przy użyciu cięższego od powietrza aparatu napędzanego silnikiem spalinowym, nie przypuszczali jak ważnego dokonali wynalazku. O szybkości rozwoju awiacji świadczy fakt, że już w 1909 roku pan Louis Bleriot przeleciał nad kanałem La Manche. W czasie wojny rozwój samolotów był jeszcze szybszy. Początkowo samoloty były nieuzbrojone i wykorzystywano je do korygowania ognia artylerii i obserwacji nieprzyjaciela. Piloci zaczęli od strzelania do siebie z pistoletów. Potem zabierali ze sobą strzelców pokładowych. A potem pojawił się nowy samolot i pilot za jego sterami. Myśliwiec, jednomiejscowa uzbrojone maszyna przeznaczone do niszczenia samolotów i balonów obserwacyjnych wroga .

Latanie maszynami tego typu zafundowała nam ostatnio firma Rowan Software, której poprzednim produktem była gra „Overlord". Oczywiście nie jest to jedyny symulator lotniczy pozwalający polatać maszynami z okresu pierwszej wojny światowej. Takimi programami były między innymi „Red Baron" i „Knights of the Sky". Autorzy gry „Dawn Patrol" wybrali odmienną od poprzedników formułę. Gra jest jakby książką podzieloną na kilka rozdziałów. Opisane są w nich (skrótowo oczywiście): historia lotnictwa pierwszej wojny, biografie niektórych sławnych lotników oraz kilkanaście typów samolotów używanych podczas wojny. Ostatni rozdział pozwala na napisanie własnej wojennej historii pilota. Jednak każda ze stron to nie tylko bierna lektura, lecz również kolejny lot i to czy zakończy się pomyślnym lądowaniem zależy tylko od Ciebie. Utrata skrzydeł jest równoznaczna z zejściem z listy pilotów. Tylko niektóre misje są ustawione „na sztywno", w większości można zmienić typ pilotowanego samolotu i liczbę prowadzonych pilotów. Możliwa jest też zmiana liczby i typu potencjalnych ofiar oraz ich ewentualnej eskorty.

Historia pierwszej wojny światowej

Czytając teksty z tego rozdziału można pogłębić wiedzę o historii wyścigu techniki, który miał największy wpływ na sytuację na froncie, a dokładniej nad nim, o długości życia pilotów alianckich i niemieckich nie wspominając. Na początek możesz sprawdzić jak łatwym zadaniem było upolowanie kilku samolotów dla pilota zasiadającego za sterami Fokkara Eindeckera, który był przez jakiś czas prawdziwym postrachem pilotów alianckich. Samoloty BE-2, które padały najczęściej ofiarami pilotów niemieckich, nazwano „paszą Fokkerów". Na następnych stronach masz okazję prześledzić rozwój sprzętu latającego każdej ze stron i wpływ przewagi technicznej na przebieg podniebnych bojów.

Asy przestworzy

Jak każda wojna tak i pierwsza wojna światowa miała swoich bohaterów, sławnych pilotów, o których się mówiło i których się podziwiało. Termin asa powietrznego pojawił się w prasie francuskiej w 1915 roku i przysługiwał każdemu lotnikowi, który zestrzelił pięć samolotów lub balonów przeciwnika. Pierwszym, który otrzymał ten tytuł, był Francuz Roland Garros. Sławne były również walki powietrzne trwające po kilkadziesiąt minut, przyciągające uwagę żołnierzy obu walczących stron tak dalece, że na froncie milkły działa. Nazwiska asów przestworzy trwają do dziś nawet w nazwach figur akrobacyjnych, bo ewolucja zwana immelmanem została tak nazwana od nazwiska pilota, który ją opracował. Sława Oswalda Boelcke była tak wielka, że po jego śmierci w katastrofie angielski samolot zrzucił wieniec laurowy z takim napisem: „Pamięci Hauptmanna Oswalda Boelcke, naszego dzielnego i rycerskiego przeciwnika. Od brytyjskiego Royal Flying Corps." Autorzy gry zamieścili biografie kilkunastu znanych lotników między innymi: Czerwonego Barona – Manfreda von Richthofena, Maxa Immelmanna, Eddie Rickenbackera i Rene Foncka. Ten ostatni był bez wątpienia najlepszym pilotem pierwszej wojny światowej – zestrzelił siedemdziesiąt pięć samolotów niemieckich i nie dał się zabić, a jego samolot trafiła podobno tylko jedna kula.

Ich samoloty

Samoloty tamtego okresu nie przypominały w niczym dzisiejszych myśliwców wyposażonych w przeróżne systemy nawigacyjne, łączności i uzbrojonych w kilka różnych systemów uzbrojenia i celowania. Waga samego uzbrojenia zabieranego przez współczesne myśliwce przekracza kilka ton. Waga samolotów z tamtego okresu nie przekraczała kilkuset kilogramów, montowano w nich silniki o mocy rzadko przekraczającej dwieście koni mechanicznych, a uzbrojenie składało się zwykle z jednego lub dwóch karabinów maszynowych. Pilot siedział w kabinie lepiej niż dobrze wentylowanej i wykrycie wrogiego samolotu zawdzięczał tylko swojemu sokolemu wzrokowi. Mimo tych niedogodności najlepszy pilot potrzebował mniej niż dziesięć pocisków do posłania przeciwnika na ziemię. Nic w tym dziwnego, skoro konstrukcja tych latających maszyn opierała się głównie na drewnie i płótnie.

W grze możemy polatać kilkoma znanymi typami samolotów pierwszej wojny światowej. Po stronie niemieckiej są to Fokkery Eindecker, Dreidecker i D.VII, Albatrosy D.I, D.II i D.III. Po stronie aliantów dostępne są następujące samoloty Airco DH-2, Sopwith Pup, Sopwith Camel, Sopwith Triplane, SE-5a, Nieuport i Spad 7. Oprócz nich postrzelać można jeszcze do dwuosobowych Albatrosów, Aviatików i bombowców Gotha.

Kariera pilota

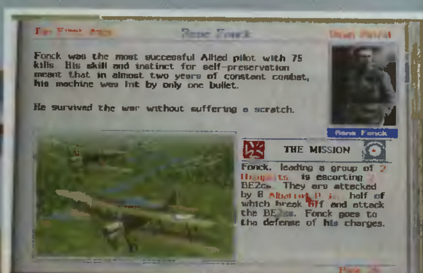
Rozpoczynając nową biografię można wybierać pilotów pochodzących z czterech krajów: Niemiec, Anglii, Francji i Stanów Zjednoczonych. Po wybraniu narodowości można wybrać typ zadania. Może to być lot testowy dla zbadania możliwości nowego typu samolotu, przechwycenie samolotów wroga, samotne polowanie, patrol lub lot egzaminacyjny mający na celu sprawdzenie przydatności i sprawności kandydata na myśliwca. Można też wybrać się w osłonie wyprawy bombowej i zostać napadniętym nagle przez wrogie samoloty. Czy uda się ocalić nie tylko własną skórę, ale i bombowce? W zależności od wybranej narodowości i od rozwoju wypadków można uczestniczyć w kilku innych misjach. Najmniej atrakcyjną misją jest testowanie nowego samolotu, bo kiedy urwą się skrzydła w czasie stromego nurkowania kariera pilota zakończy się niezależnie od umiejętności. Mimo założonego przez autorów przebiegu wszystkich misji, zgodnego z historią wojny nie można zrezygnować z próby ocalenia Czerwonego Barona czy też kilku innych sławnych pilotów. Bieg historii

DAWN PATROL



zależy tylko od umiejętności pilotażu, refleksu i odrobiny szczęścia.







Za sterami

Wrażenia z pilotowania maszyn składających się głównie z drewna i płótna są dość ciekawe. Stery kierunku działają i wywołują efekt z jakim jeszcze się nie spotkałem. Po wychyleniu steru kierunku samolot lecąc do przodu zaczyna zakręcać w poziomie. Skrzydło poruszające się szybciej wytwarza nieco większą siłę nośną niż drugie skrzydło i samolot wpada w strome nurkowanie, więc lepiej nie próbować tego manewru na małej wysokości. Również wykonanie zakrętu jest nieco inne niż symulatorach spotykanych do tej pory. Daje się odczuć fakt, że leci się nie rakietą, a samolotem, który w zależności od przechyłu na jedno lub drugie skrzydło zachowuje się inaczej. Daje się to odczuć po przechyleniu na skrzydło o dziewięćdziesiąt stopni. W chwilę później samolot pikuje ku ziemi, a nie jak do tej pory czeka cierpliwie na to co pilot zdecyduje się dalej czynić. Udaje się również pokazany w jednej z misji zwrót Immelmanna. Reakcje samolotów oddają bardzo dobrze reakcje prawdziwych samolotów. Nie można jednak wymagać takich szczegółów jak odmienna reakcja Camel'a na zakręty w prawo i w lewo. Oryginał w lewo zakręcał bardzo ciasno, zaś w prawo bardzo powoli. Strzelać należy na oko, siatkę celownika traktując raczej jako dekorację niż przyrząd celowniczy. Karabiny lubią się zacinać i trzeba na dodatek zmieniać w nich magazynki. Celne strzelanie raczej się opłaca – do zestrzelenia „Quirka" naprawdę wystarczy tylko 6 pocisków. Niestety nie można za bardzo marudzić, artyleria przeciwlotnicza poluje na ten sam rodzaj zwierzyny i potrafi sprzątnąć pewny łup dosłownie sprzed nosa.

Jak to wygląda...

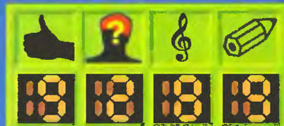
Jak zwykle w grach produkcji Rowan Softwere grafika jest po prostu świetna. Jeżeli gramy w trybie SVGA efekty są naprawdę bardzo dobre, lecz posiadacze standardowych kart VGA też nie mogą narzekać. Samoloty są bardzo dokładne i jedyna chyba rzecz, którą przegapili programiści z Rowan Software to odległość pomiędzy płatami Camel'a. Powinna być mniejsza na końcach płatów niż przy kadłubie, ale za to jest przepisowa dziura nad głową pilota. Po trafieniu samoloty spadają w korkociągach lub rozpadają się na kawałki. Po lekkim uszkodzeniu za wrogą maszyną może pojawić się warkocz szarego dymu. Teren, nad którym latamy, zgodnie z tradycją przypomina nieco Strike Commander'a. Posiadacze 486'tek będą mogli podziwiać pełną gamę detali terenu, ale nawet na 386 gra chodzi bardzo przyzwoicie. Dźwięki jak zwykle bardzo dobre (karabiny, mijane blisko samoloty i dziurawienie naszego pudełka) i dostępne dla posiadaczy Sound Blasterów. Muzyka odpowiednia do epoki ilustruje wynik ostatnio wykonanej misji.

Choć podniebni rycerze odeszli na zakurzone karty historii, jednak motto Mannocka było aktualne jeszcze przez wiele lat: „Zawsze wyżej, rzadko na tym samym poziomie, nigdy niżej". Celnego strzelania i udanych lądowań i

Crazy Pilot Jr







SHADOW FIGHTER

GREMLIN INTERACTIVE '95

WSZYSTKIE AMIGI, 1 MB

Shadow Fighter

Kiyo Mishuma jako samuraj żył dostatnio, pławiąc się w łaskach jakich dostępował na dworze Imperatora (wiek XVII). Doceniany przez ludzi za jego sprawiedliwość i mądrość miał wszystko, co powinien mieć wojownik na jego stanowisku. A jednak dręczyły go sny o tym jak staje się żywą legendą, jak ludzie opowiadają o jego bohaterskich czynach, sny które były odzwierciedleniem jego najgorętszych pragnień. Kiyo będący mistrzem był w stanie odrzucać niepokojące go myśli, ale nie mógł ich ukryć przed innymi, tymi którzy potrafią czytać myśli. Jedną z istot obdarzonych taką zdolnością był Chronozon, demon, strażnik otchłani i świata zmarłych. On to zaplanował sobie zdobyć „tłuściutką" duszę Kiyo, za którą z pewnością dostąpiłby zaszczytów od swego pana. Pewnej nocy przybył do Kiyo i ofiarował mu to, czego ten oczekiwał, czyli sławę i wielkość. Do Kiyo zaczęły dochodzić zewsząd pogłoski o jego wspaniałych czynach, o tym jakim to jest wspaniałym wojownikiem, aż sam w to uwierzył.

Niestety sielanka nie trwała długo, podczas walki z jednym z samurajów Kiyo party swoją pychą, obraził swojego przeciwnika mieszając go z błotem. Po tym haniebnym incydencie ludziom otworzyły się oczy na prawdziwe oblicze wysławianego niemalże pod niebiosa wojownika. Wcześniejsi wyznawcy Kiyo odsunęli się od niego, a ten w szale goryczy obrócił swój miecz przeciw nim. Niedługo potem słuch po nim zaginął. Chrozon widząc jak przegraną i nic nie wartą duszą jest Kiyo, nie wpuścił go do krainy zmarłych, skazując go na wieczną tułaczkę po świecie. A tu czekały na niego tylko drwiny i hańba jaką splamił swoje imię. Tak z biegiem lat trwa w swojej beznadziejnej sytuacji Kiyo, jego ciało ulega powolnemu rozkładowi, a umysł balansuje na krawędzi zdrowego rozsądku i szaleństwa. W jego zmęczonym umyśle pozostała ostateczna iskierka nadziei, że znajdzie się ktoś, kto pokona go w walce, kto przyniesie mu spokój wiecznego snu śmierci. Na tego czeka z jego rąk nagroda. Z wszystkich zakątków świata zjeżdżają się nieustraszeni wojownicy, z których tylko jeden, najlepszy w danym roku, dostąpi zaszczytu walki z największym wojownikiem świata „Shadow Fighterem" (wojownik cień) – tak, to Kiyo teraz tak się nazywa.





Tą całkiem miłą legendą zaczyna się fenomenalna wręcz, nawalanka – „Shadow Fighter". Grafika różnorodna jak w „Body Blows", płynność animacji jak w „Street Fighter II", akcja jak w „Mortal Kombat", a całość jest jak na razie najlepszą grą morderczo-napadalską jaka powstala na Amidze 500 przez całe 7 lat działalności tego komputera. Muzyka w grze nie przeszkadza, a nawet dodałbym, że wypełnia puste miejsca w trakcie doczytywania z dyskietki. Problem z wachlowaniem dyskietkami nadal istnieje, ale nie jest już tak uciążliwy jak przy „Body Blows". Ogólnie jest to gra na miarę naszych czasów i każdy miłośnik gier BEAT'EM UP, który sobie jej nie kupi nie jest godzien tego miana, powiedziałem! A teraz to, na co czekaliście z utęsknieniem, czyli ciosy i kilka cheatów.Oto kilka kodów które możesz wstukać na ekranie menu głównego:

TEREKAKKU – daje nieskończoną ilość kredytów

PARAPONZIPOPO – możesz grać „śmiercionośnym" Puppaz-em

MBARIVIDISOCCAFFARIMBARI – możesz grać jako Shadow Fighter

Dla tych, co są w sytuacji bez wyjścia:

EBBRAVOSCECCU – wpisz na początku rundy, a przeciwnik „kipnie" na zawał serca.

Teraz czas na ciosy, istnieje 9 kombinacji wychyłu joysticka, aby zająć mniej miejsca zapiszę je w kodach, które pojawią się przy poszczególnych osobnikach.

A - Przód, skos przód-dół, dół i fire
B - Tył, skos dół-tył, dół i fire
C - Dół, skos dół-przód, przód i fire
D - Dół, skos dół-tył, tył i fire
E - Skos dół-przód, dół, skos dół-tył, tył i fire
F - Ciągły fire
G - Tył, przód i fire
H - Dół, góra i fire
I - skok, skos dół-tył i fire

Nareszcie to, o co nam chodzi, czyli bestiariusz (w nawiasach podany kod kombinacji):

SORIA – Spinning roundhouse attack (D), Flying kick (G), Double drop heel kick (I)
SLAMDUNK – Jumping B-ball (C), Spinning fire kick (H), Speed attack (G), Spinning fire B-ball (D), Head spring kick (B)
ELECTRA – Electric Body (F), Power launch (C), Earth Power Energy (E), Electric boomerang (D), Double Kick (H), Spinning Jump (G)
YURGEN – Gun fire (D), Power fist (C), Earthquake fist (A)
CODY – Kuto kick (A), Fast punch (F), Flying power kick (G), Kuto fireball (D)
SALVADOR – Spinning powerball (C), Turning flip kick (H), Flash Panther (G)
FAKIR – Genie Hurricane (D), Mystery Fire (C), Teleport (E), Magic Carpet (A)
KURY – Power smash Fist (D), Body drop (C), Rock roll (G), Spinning fire hand (E)
TONI – Burning uppercut (A), Spinning fire (E), Flame kick (B), Massive uppercut (H)
LEE CHEN – Fire handspring (H), Fist of Falling Sun (C), Fire fist (D), Fury kick (F), Falling Nunchaku (A)
MANX – Fire hands (A), Cutting claws (C), Rolling claw slash (G), Tiger pounce attack (D), Falling Angel (I)
TOP-KNOT – Fast fire somersault (D), Spinning Kick (A), Power combination (E), Speed elbow smash (G), Hangmans uppercut (H)
YARDO – Electric speed (E), Spirit power (D), Electric body (F), Electric splash (I), Spinning arms (G)
OKURA – Electric Sword (F), Spinning blade (C), Thunder power (I), Steel sword (A), Teleport (A)
TOSHIO – Fireball (D), Speed Dragon (E), Dragon uppercut (H), Dragon kick (C), Circle of fire (A)
KHROME – Liquid silver attack (D), Melting body (E)
SHADOW FIGHTER – próbuj po prostu wszystkich kombinacji.

EMILUS



Magic Carpet



Na tę grę czekaliśmy od dawna. I warto było, bo wszystko w niej jest „naj": temat, fabuła i wykonanie. No bo widział ktoś kiedyś symulator lotu magicznym dywanem? Ale nie uprzedzajmy faktów...

Zaczyna się jak zwykle od chaosu: ludzie, nauczywszy się, co to jest *mana*, czyli najogólniej mówiąc materializacja ludzkich zdolności psychiczno-magicznych, zamiast cieszyć się wiedzą, rozpoczęli „wyścig zbrojeń". Zakończyło się to wojnami, pojawieniem się rozmaitych potworów i generalnym spustoszeniem. Ostatnim mogącym przywrócić równowagę gościem jesteś Ty, młody mag, który wyczarował sobie magiczny dywan i z jego pokładu będzie toczył walkę ze wszystkim, co złe.



Gra podzielona jest na 50 etapów. W każdym z nich należy zdobyć odpowiednią ilość *mana* (przyjmijmy, że się nie odmienia). Aby to uczynić, czynimy co następuje. Po pierwsze znajdujemy czar władzy, pozwalający przejmować kontrolę nad wolną *mana* (kulista, początkowo złota, wypada z rozwalonych przeciwników). Po drugie znajdujemy czar stawiania zamku i stawiamy – pojawia się nad nim balon, który będzie woził *już-wiecie-co*. Po trzecie polujemy na potwory, kasujemy je i zawłaszczamy zaklęciem władzy *mana* – balon leci i zgarnia ją. Pamiętamy też o podobnym zdobywaniu namiotów i budowli neutralnych: ludzie polubią Cię i będą wspomagali w walce, wystawiając wojska.

Po jakimś czasie, gdy szary pasek u góry w oknie zamku oznaczający jego „pojemność" zostanie przysłonięty przez biały, tj. już zgromadzoną *mana*, rozbudowujemy zamek, rzucając zaklęcie ponownie, a potem jeszcze raz. Należy tu dodać, że dywan, balon i zamek są charakteryzowane przez 2 wskaźniki: stan fizyczny (ubywa wskutek ataków) i zawartość *wiadomo-czego*. Dodatkowo, w ikonie zamku zaznaczony jest taki poziom *mana*, który należy zebrać, aby wygrać dany etap.

Tyle o celach i realizacji. Ale czym walczysz? Służą do tego, jak łatwo się domyślić, rozmaite zaklęcia, które znajdujesz w czerwonych dzbanach. Jest ich 24, wyliczymy od lewej górnej, z uwagi na brak miejsca nie objaśniając tych oczywistych. Oto one: kula ognia; władza; przyspieszenie do przodu; zamek; leczenie; odbicie – odbija pociski, Tobie nic się nie dzieje, wrogowie mogą oberwać rykoszetami; tarcza – osłabia trafienia o 3/4; niewidzialność – nie widzą Cię, ale mogą trafić; trzęsienie ziemi – kasuje potwory chodzące po Ziemii; krater – słabsze trzęsienie ziemii; meteor – jak kula ognia, ale mocniejszy; wulkan – potężny czar, kasuje wszystko w dużym promieniu, erupcje następują cyklicznie co jakiś czas; błyskawica – wystrzeliwuje z Twoich palców, gdy przytrzymasz „Fire" zamienia się w ciągły strumień energii; burza – pioruny niszczą wszystko w swoim zasięgu; armia truposzy – atakuje innych magów, ich zamki i balony; magnes na *mana* – zbiera wszystkie okoliczne kulki w jedną duża, łatwiejszą do zabrania przez balon; kradzież *mana* – zabierzesz ją innym magom; nadwzroczność – Twoje magiczne oko (czyli radar) będzie miało większy zasięg; pojedynek – dwóch graczy zostaje związanych w walce na śmierć i życie, ten zaczarowany może tylko uciec za pomocą czaru przyśpieszenia; teleportacja – przenosi Cię do zamku (a tam zawsze odzyskujesz energię i *mana*); ściana ognia; przyśpieszenie do tyłu; totalna śmierć – piękne! właśnie to! i wreszcie kule ognia o przyśpieszonej częstotliwości strzelania.



















Cóż, tak to wygląda w pierwszym przybliżeniu. Dodajmy, że balonem steruje się podobnie jak samolotem, choć latać trzeba zdecydowanie na 2 ręce: kursorami określasz prędkość lotu, zaś myszą przechylenia dywanu – początkowo trochę to trudne, ale można się przyzwyczaić. Oprawa muzyczna jest bez zarzutu, zaś graficzna jeszcze lepsza. Widok i jakość animacji biją na głowę wszystko, co dotychczas widzieliśmy, w tym także „Commanche'a". Dodatkowo budzi uznanie pełny realizm gry: pociski magiczne rozorywują ziemię bądź pluskają w wodzie; potraktowane ogniem palmy zaczynają płonąć itd.

Na koniec ciekawostki. Po pierwsze, można oglądać obraz w dwóch typach trójwymiaru: przez okularki (dodane do kompletu) bądź jako popularne ostatnio stereogramy (takie głupie, oczy mi się rozjeżdżają na tył głowy, a i tak nic nie widzę – Kopalny). Po drugie, dostępny jest tryb wysokiej rozdzielczości. Wymagania sprzętowe? Pentium, 16 MB i karta graficzna PCI (właściwie wystarcza „tylko" 16 MB, ale bez pozostałych gadżetów gra będzie się wlokła). Co nie zmienia faktu, że latanie latającym dywanem jest zajęciem niezwykle sympatycznym, o czym informują, nawijając powietrze na frędzle

Alex & Gawron





Virtuoso









„Ile nam obetną z wierszówki?", „Czy on się wreszcie zamknie?", „Co robisz dziś wieczorem?" – te, jak i wiele innych pytań, są przykładem największej fascynacji człowieka – fascynacji przyszłością: jak będzie wyglądała i co będzie się w niej działo. Oczywiście temat ten jest szeroko atakowany przez rozmaitego kalibru sztukę, począwszy od literatury, poprzez film, a oczywiście na grach kończąc. Jedną z takich prób jest „Virtuoso" – gra pozwalająca na zaznanie rozrywek przyszłości – krwawych rzezi uskutecznianych w wirtualnej rzeczywistości. Naszym bohaterem jest muzyk rockowy, długowłosy i ubrany w skórę, który właśnie pragnie się zabawić. Oczywiście, trzeba mu w tym zbożnym dziele pomóc.

Aby nie trzymać Was dłużej w niepewności i zdenerwowaniu („Co oni znowu za bzdury wypisują?!") powiedzmy od razu, że „Virtuoso" jest strzelanką doomopodobną – z tą różnicą, że zamiast lufy swego karabinu widzisz od tyłu całą, ładnie digitalizowaną, postać bohatera. Jest on uzbrojony w 2 pistolety o dużej szybkostrzelności, broń podstawową. W sytuacjach szczególnie niebezpiecznych nasz wirtuoz może odpalić bombkę atomową („Tab") – tyle że należy taką wcześniej znaleźć. Inne ciekawostki, które też można otrzymać, to mapa całego poziomu („M"), radar (prawy górny róg) regeneracja energii, dodatkowe życie czy wreszcie klucz do wyjścia. Jeśli chodzi o ten ostatni przedmiot, to wyjaśniamy, że każda misja (a jest ich 3: Mars, Nawiedzony Dom i Podwodzie) jest podzielona na poziomy, zaś aby dany poziom przejść, należy znaleźć klucz i dotrzeć do wyjścia. Dodajmy, że wszystkie gadżety są ukryte w specjalnych, wielościennych pojemnikach.

Wrogowie pojawiają się w niewielkiej liczbie, mało który strzela i generalnie zabija się ich łatwo i bez problemów – bardziej należy uważać na pułapki w ścianach, zatrzaskujące się drzwi i inne niespodzianki. Każdorazowa brutalna akcja przeciwnika kończy się utratą części energii, no a dalej to już stara śpiewka: zero energii = śmierć = restart poziomu.

Najładniejszą rzeczą w „Wirtuozie" jest realizm zachowań bohatera (dużo jest ostatnio zachwycających tym gierek, weźmy choćby „Black Thorne'a" czy „Alladina") – można chodzić przy ścianie lub się o nią oprzeć czy też wyglądać zza rogu.

Grafika w grze jest niezła, choć nie rewelacyjna w porównaniu z „Hereticem" czy „Doomem". Muzyka i efekty przyjemne, z jednym zastrzeżeniem – jeśli to mdławe disco ma być muzyką rockową przyszłości, to chrzanimy taką przyszłość. Co nie zmienia faktu, że „Virtuoso" to sporo dobrej zabawy, niezły pomysł i dobre wykonanie – można zagrać.

Alex & Gawron



Cyclones







Latające spodki wylądowały przedwczoraj, tj. w roku 2010. Wylazły z nich złe ufiaki i zaczęły mordować ludzi, którzy się zresztą specjalnie nie opierali, bo w tak zwanym międzyczasie Ziemia uległa degeneracji ekonomiczno-ekologiczno-polityczno-militarnej. Gdy już wszystkie metody walki zawiodły, genialni radzieccy... nieee... Ziemscy naukowcy zrobili coś wspaniałego: Robocopa, który dla niepoznaki nazywał się zupełnie inaczej, mianowicie Havoc. On to jest ostatnią nadzieją ludzkości – musi rozwalić wrogie centrum dowodzenia i samego wielkiego bossa. Uff...

Przepraszamy Czytelników za ten wstęp, ale takiego nagromadzenia bzdur w fabule nie widzieliśmy już od dawna, więc miło się je przytacza. Zresztą reszta gry nie jest ani trochę kiepska czy głupia.

„Cyclones" to gra doomowata. W stosunku do wzorca gatunku nastąpiła jedna poważna innowacja. Mianowicie jest to chyba pierwsza gra, gdzie pojawia się instytucja ruchomego celownika. Oczywiście komplikuje to poruszanie się: niby można samą myszą (poruszasz się z wciśniętym prawym przyciskiem), ale jest to trudne, lepiej już grać na 2 ręce (kursory + mysz) albo za pomocą joysticka.

Sam przebieg misji jest standardowy: wykryć, zniszczyć, odnależć (niepotrzebne skreślić) i zwiać do windy. Oczywiście mamy zamknięte pomieszczenia, klucze przełączniki i tajne komnaty. Przeciwników jest sporo i w większości są dość wytrzymali. Co gorsza dysponują też dużą siłą ognia, celnego ognia – w dodatku nie ma co myśleć o strzelaniu zza węgła i sprytnych zasadzkach: jedyna taktyka to atak frontalny, przyjęcie „na klatę" odpowiedniej dawki ołowiu (czy innego lasera), a następnie leczenie się i reperacja.

A właśnie, jak wygląda nasz heros? Standardowo: charakteryzowany jest przez własną wytrzymałość fizyczną oraz stan pancerzyka (jak cyborg to cyborg). Wartość pierwszą poprawia się apteczkami, drugą – zestawami naprawczymi „Mały Blacharz". Jeśli chodzi o uzbrojenie, jest go trochę (działko plazmowe jest fajne, karabin Obcych też), można też pozostawiać ładunki wybuchowe (a potem je detonować). Nasz Havoc potrafi też skakać, a nawet latać – to drugie po znalezieniu odpowiedniego oprzyrządowania. Do kompletu mamy jeszcze inteligentny skaner w oczkach (rozpoznaje ukryte drzwi czy potrzebne przedmioty), oraz mapę – trójwymiarową, ale za to nieczytelną.

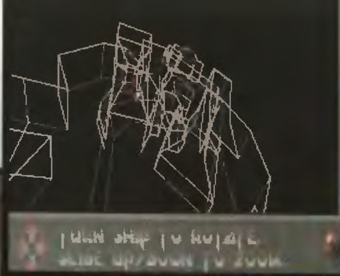
„Cyclones" naprawdę fajna gra: grafika dobra, muzyka także, w wersji CD-ROM-owej dochodzą



jeszcze filmiki digitalizowane (żenująca amatorszczyzna aktorska) oraz intro, znakomicie animowane. Całość jest niezła, nawet na tle innych doomowatych produkcji, które się ostatnio pojawiły, jak „Heretic", „Rise of the Triad" czy „Descent".

Alex & Gawron

Descent






Pewnego mroźnego dnia siedziałem bezmyślnie przed internetowym terminalem gapiąc się na migające na ekranie obco brzmiące nazwy. Pośród nich zaszyty był „Descent", zapowiadany na jesiennym ECTS produkt Interplay, a właściwie jego wersja shareware. Wiele się nie namyślając ściągnąłem co trzeba i zacząłem instalację. Nie minęło pięć minut, kiedy żuchwa z głośnym chrzęstem odłączyła się od mojej czaszki i ku uciesze rodzeństwa potoczyła się pod kaloryfer. Takie było pierwsze wrażenie.

Gra „Descent" jest żywym (?) zaprzeczeniem tezy, że poza ID nikt nie jest w stanie wyprodukować czegoś lepszego technicznie niż „DOOM". Engine „Descenta" to majstersztyk – latając niewielkim statkiem w tunelach kopalni pełnych zbuntowanych robotów mamy 6 stopni swobody ruchu. Znaczy to mniej więcej tyle, że możemy wykonywać ruchy dokładnie takie, jak w „TIE Fighter", ale wszystko dzieje się w NAPRAWDĘ trójwymiarowym labiryncie. Prawdziwość najlepiej widać na mapie, która początkowo trudna do opanowania, jest sama w sobie arcydziełem. Poszczególne tunele przebiegają jeden pod drugim, nawet krzyżują się – nie zapowiada to niestety powstania edytorów do leveli.



Kolejną rewelacją jest oświetlenie. System Light Sourcing – wykorzystany z niezłym skutkiem w „System Shock" – tutaj daje zupełnie niesamowite efekty. Trudno jest to opisać – trzeba zobaczyć na własne oczy.

Ideologia jest jak zwykle zupełnie nieważna. Zadanie polega na rozwaleniu mnóstwa latających robotów (które są w pełni trójwymiarowe i teksturowane, aczkolwiek nieco małe), uwolnieniu zamkniętych po drodze zakładników i wysadzeniu znajdującego się na końcu każdego levelu reaktora. Po drodze zbieramy osłony, bronie itp. śmiercionośne gadżety, pomocne przy unicestwianiu wrogo nastawionych jegomościów.

Nie ma jednak róży bez kolców – nawet w tej grze coś musi być skopane. Nie można mianowicie zapisywać stanu gry w trakcie „oblatywania" poziomu, ale tylko po jego pomyślnym przejściu. Bez sensu. Ostatnie poziomy są tak trudne, że praktycznie trzeba próbować po kilka(naście) razy, a siódmego levelu nie chce mi się już przechodzić po raz sto dwudziesty ósmy...

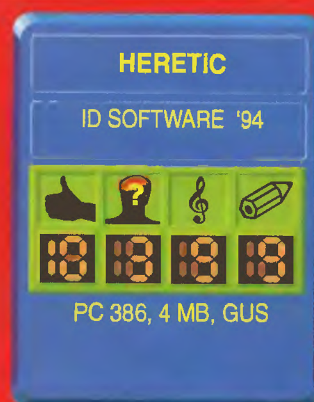
Mimo to, gra jest naprawdę warta zachodu, a każdy fan „DOOM-a" będzie zadowolony.

P.S. Jak tylko Borek zrobi porządki w BBS-ie, zarówno „Heretic" jak i „Descent" będą do ściągnięcia.

PS. Wersję CD sprowadza do Polski firma CD PROJEKT.

Rooshkeen

Heretic



Heretic datowany jest na 24 grudnia 1994 roku, a więc na wigilię Bożego Narodzenia. Wbrew pozorom gra nie ma nic wspólnego z Bogiem, a świąteczna atmosfera udziela się tylko na końcu każdego poziomu, kiedy zdrapując zaschniętą krew z ekranu zauważamy, że nasz bohater nie leży jeszcze z toporem zatkniętym w czole.

Niektórzy osobnicy określili by grę krótko – „Fantasy DOOM". I mieli by rację, ale kochani czytelnicy dalej dłubali by niecierpliwie w nosach w oczekiwaniu na konkretne informacje. Sprobuję zatem sprawę nieco przybliżyć.

Po pierwsze, gra została opracowana przez Raven (ci od „Shadowcastera") dla – nigdy byście nie zgadli – ID Software. Od razu widać, że swiat tworzony jest identycznie jak w „DOOM-ie" - bohater, który jest z zawodu czarodziejem, porusza się i reaguje na ciosy identycznie jak nasz ulubiony zielony komandos. Wygląda jednak zupełnie inaczej – przygarbiony, zakapturzony dziadek z (ehm!) laską w ręku. Walczyć on jednak potrafi – może dźgnąć wspomnianą żerdzią, strzelić z niej, założyc magiczne rękawice porażające wrogów, zasiać z magicznego maszynowca, albo wycedzić z Wiecznej Kuszy. Gdyby to nie wystarczało, można też rzucić jakiś czar – np. niewidzialność, nieśmiertelność, albo też zamienić pobliskiego wrogo nastawionego pakera w kurczaka! Możliwości jest sporo więcej niż w „DOOM-ie" i stanowią one miłą odmianę.

Pora na parę słów o przeciwnikach. Generalnie, jako i w całej grze także i w tej materii wszelakie podobieństwa dostrzec można. Najniżej w hierarchii stoją latająco-pełzające wieprze podobne do bazyliszków, następna jest mutacja poprzedniej rasy ciskająca ogniste kulki. Dalej mamy napakowane golemy i (znowu) ich ciskającą odmianę, wikingów rzucających toporami (plus ich cienie) oraz Sauronów Czarnych gadających coś pod nosem. W pełnej wersji gry (kolejne dwa epizody) jest pewnie tego towaru znacznie więcej, dlatego będziemy czekać niecierpliwie.

Gra niestety nadal opiera się na schemacie wciskania odpowiednich przycisków w celu uzyskania dostępu do niewidocznych poprzednio pomieszczeń. Cóż, w końcu to licencja. Czego by o „Hereticu" nie powiedzieć, każdy kto grał w „DOOM-a" powinien zobaczyć, co jeszcze można zrobić ze starym pomysłem. I co (od niedawna) najważniejsze – zabawa NIC nie kosztuje.

Rooshkeen









Multimedia i nie tylko!





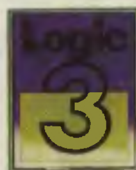
Nasza oferta to:
- szeroki wybór joysticków,
- głośniki komputerowe,
- karty video i karty muzyczne,
- napędy CD-ROM oraz duży wybór płyt CD,
- skanery i myszki.





Gdańsk:	ARTICA	470-262
	AMICOMM	313-338
Katowice:	BASTA	517-792
	GEPARD	596-983
Kraków:	JOY-COMPUTER	366-866
Łódź:	ARETE	863-756
	MIKRO	463-790
Opole:	AR_WAL	746-443
Poznań:	BI&K COMPUTER	320-849
	DEMAX	524-251
Tychy:	VIDEOBIT	276-975





TO MIEJSCE CZEKA NA TWOJĄ FIRMĘ



MULTI-STYK
04-088 Warszawa
ul. Majdańska 9
tel./fax (0-22) 103-299



Datalux

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową. Informacje i katalog po przysłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem